VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº9

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE

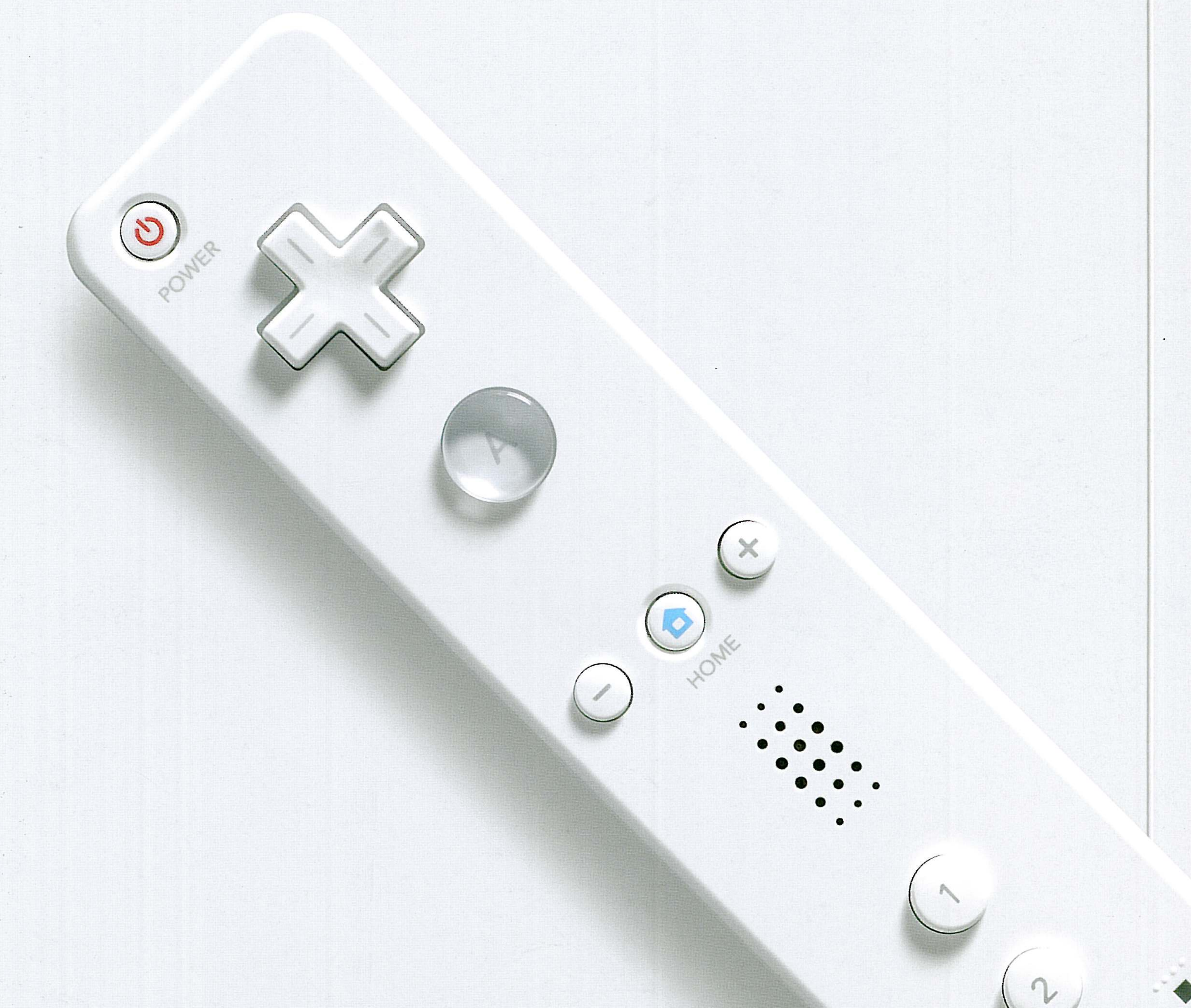
PLAYSTATION 3

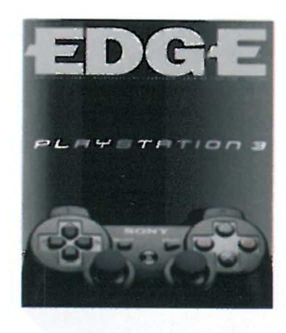


ESPAÑA 3,90€
GLOBUS
8 413042 500971 00009
PORTUGAL CONT 4€

LO MÁS: RESISTANCE: FALL OF MAN **SUPREME COMMANDER** ROGUE WARRIOR **RAYMAN: RAVING RABBIDS** LOST PLANET
NUEVO: ZELDA: TWILIGHT PRINCESS **GEARS OF WAR** FINAL FANTASY XII RED STEEL **CALL OF DUTY 3** GUITAR HERO II

Nintendo





Ya las tengo en casa, ya las he probado en el lugar donde habitualmente juego: con mi proyector y en el salón. Son tan diferentes que en realidad parecen complementarias en vez de enemigas. A mi 360 se ha unido la PS3 y la Wii, llenando los alrededores de mi receptor y DVD de alta gama con cables y mandos de todo tipo. Ahí, en el salón, un maquinón como la Playstation 3 tiene sentido, se aprovechan sus capacidades y se ven y disfrutan sus nuevas prestaciones en imagen y sonido –los juegos que he podido ver, no son lo mejor del mundo pero prometen– si éste es tu caso y puedes instalar la PS3 junto a una buena pantalla, bien. Pero sé que muchísimas PS2, la mayoría, se usan junto a un pequeño televisor de la habitación de los pequeños de la familia. Molestar al papá o a la mamá y quitarle el mando de la tele para ponerse a jugar no parece muy posible, por lo que para muchos las capacidades multimedia no son lo importante. Para esos sólo quedan los juegos, cómo son y qué novedades proponen, por ahora no muchas, pero el tiempo lo dirá.

La Wii es otra historia, no hay que mirar su tecnología como reproductor de DVD o como equipamiento multimedia –aunque la conexión a internet es un guiño al futuro– sino centrarse en lo diferente que es coger un mando para jugar pero sin usar, casi, los botones. Un dilema pensar en elegir, pero por ahora para mis hijos –de seis y nueve años– es imposible desprenderse de la Wii –y también de algunos juegos de la PS2–, para mí la PS3 y su Blu-ray creo que me darán muchas satisfacciones, pero para muchos de mis amigos el *Gears of War* de la 360 es impresionante y mi hija esta "enganchada" con Viva Piñata, un juego en el que participa toda la familia, tengas la edad que tengas... difícil elección, menos mal que yo no la tengo que tomar. Disfruta de este nuevo número de EDGE y seguro que en él encuentras los mejores juegos para disfrutar en estas fechas.

AITOR URRACA, DIRECTOR. 



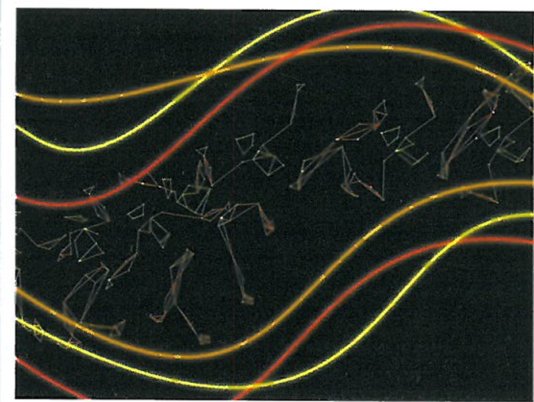


SUMARIO

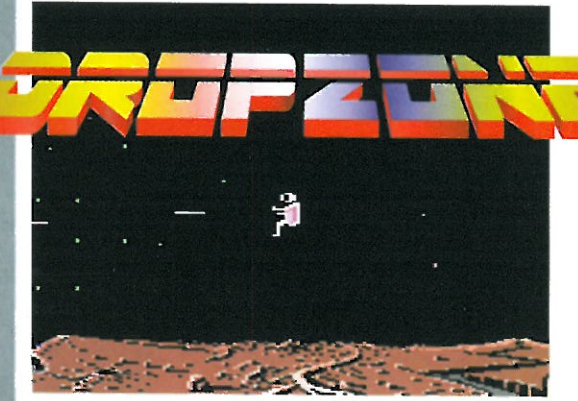
NÚMERO 9

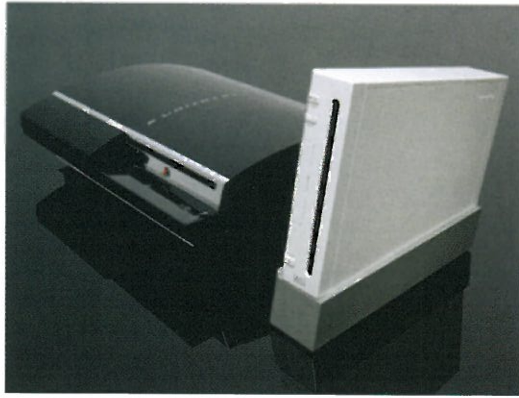
Este mes











Todos los meses

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Ángel Jiménez de Luis, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Lola Mayo y Ángel Jiménez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 5/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

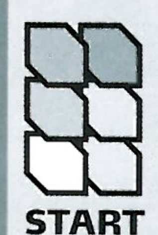


SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

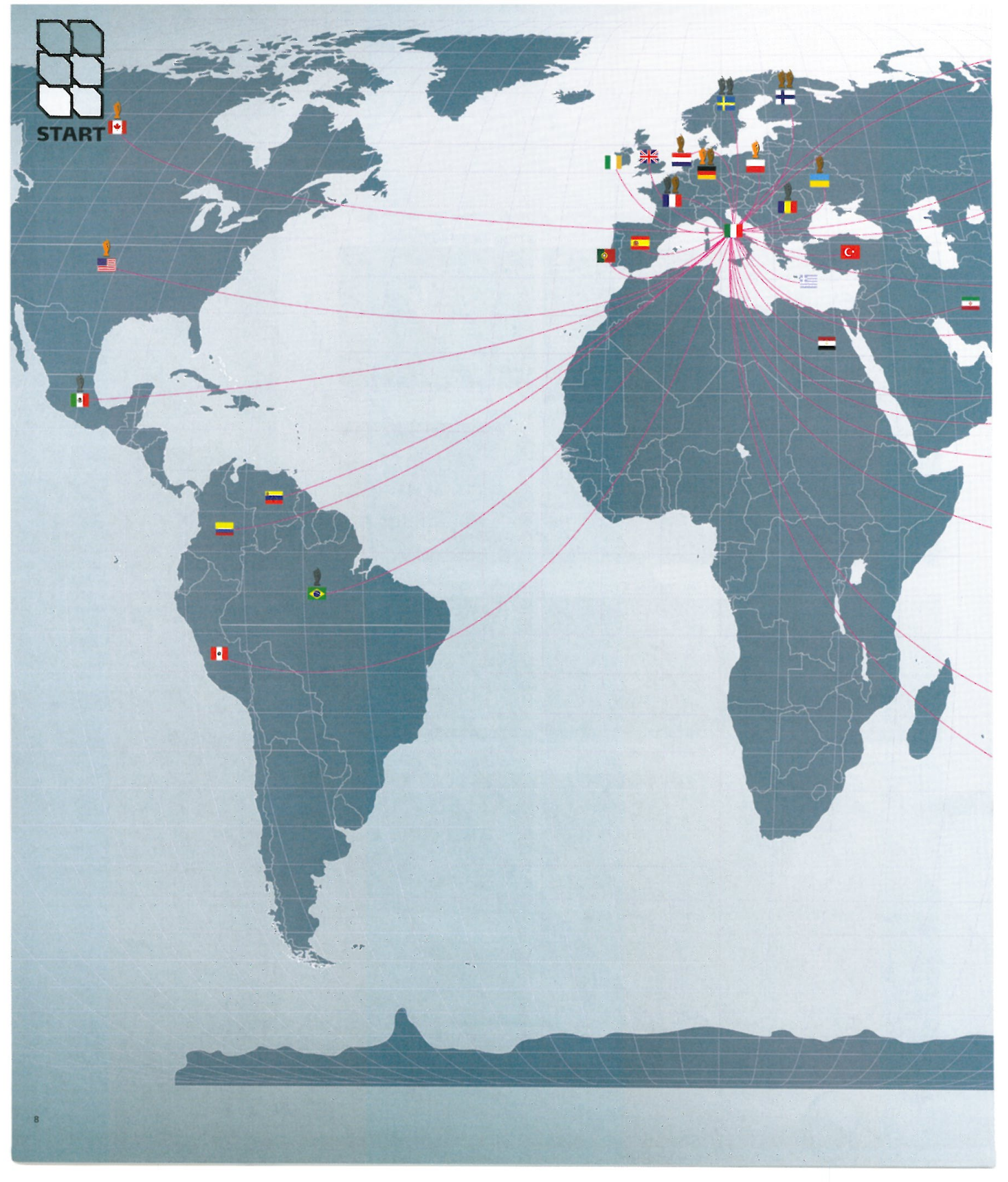


Nuevo



START




START

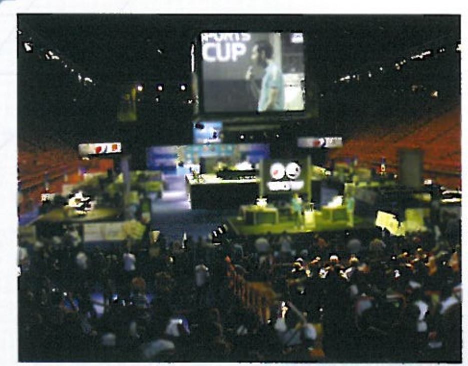
CULTURA

Más rápido, más alto, más lejos, más rico

Los eSports han alcanzado un hito, pero ¿qué futuro les espera?

En 1906, los resucitados Juegos Olímpicos cumplían 10 años. Más de 900 atletas de 20 países se reunieron en Atenas para competir en 13 deportes. Un siglo más tarde, son los eSports los que cumplen diez años. Y así, 700 jugadores, llegados de 70 países, se reunieron en Milán para la séptima edición de los World Cyber Games para competir por 361.000 €.

La comparación con los Juegos Olímpicos puede parecer excesiva, pero para los asistentes es razonable: este festival de juegos que se extiende a lo largo de cinco días, cuenta con ceremonias de inauguración y clausura, actuaciones en vivo, comentaristas apasionados y una destacada presencia de jugadores. Compitiendo en PC (*FIFA Soccer 06, Counter-Strike, Need For Speed: Most Wanted, StarCraft: Brood War, WarCraft III: The Frozen Throne,* y *Dawn Of War: Winter Assault)* y Xbox 360 (*Dead Or Alive 4, Project Gotham Racing 3)*, Corea del sur se proclamó campeón y encabezó la lista de medallas, con dos de oro, una de plata y una de bronce, debido a su superioridad en la competición de *StarCraft,* en la que copó las tres posiciones de cabeza. En otros géneros las medallas estuvieron repartidas, con Rusia y Alemania en los lugares segundo y tercero del medallero. De sólo dos competiciones globales en 2002 (convocadas por la Cyberathlete Professional League [CPL] y el World Cyber Games) se ha pasado a cerca de una docena de eventos similares, e incluso estos organizadores acogen múltiples eventos cada año. La CPL, por ejemplo, con el apoyo de socios estratégi-


La ceremonia de clausura, concierto incluido, siguió a la entrega de medallas y ofreció la transferencia de poderes a la Comisión Deportiva de Seattle, que acogerá los juegos el año que viene.

Lista de premios

Oro
Plata
Bronce



Juego español

Sin medalla, pero con buenos resultados

El equipo español tuvo una buena participación, aunque no lograron conseguir una medalla. Falta por ver en qué puesto del ranking se queda España, que antes de estas finales era la 10ª. El acceso a la fase mundial de la competición se dilucidó en las finales nacionales, que se celebraron en septiembre (arriba, los ganadores). De los 1.830 participantes inscritos, llegaron a ella 355 jugadores. Víctor Martín, organizador de los WCG España destaca el nivel que los eSports han alcanzado en el país, con una profesionalización cada vez mayor: "han pasado de ser unos chavales aficionados a que los clubes se vayan organizando". Martín cree que las perspectivas son bastante positivas en España.

Dentro de los mejores clasificados en las finales mundiales de Monza se encuentra Roberto Carlos Pérez, "Rorum", en *DoW* (cuarta posición); Javier Devis, "Masi" de x6tence.AMD en *FIFA* (5º lugar); Eduardo Gandía, "Zelotito–die", en *Starcraft* (con un meritorio 5º puesto); y Guillermo Veramendi, "DaRk RaCer", en *PGR* (quedando el quinto en la primera ocasión en que España compite en Xbox). Peor fueron las cosas en *Counter Strike*, tal vez debido en parte a algunos cambios en el equipo.

Si la competición en eSports es dura en cualquier país, en España más aún. Uno de los equipos más conocidos es X6tence.AMD, cuyos componentes compiten actualmente en *FIFA 2006, Quake 4* y *Battlefield 2*. Sus jugadores luchan en numerosos torneos y tienen el patrocinio de AMD, ATI y Logitech, entre otras empresas.

cos en cada país, organiza este año hasta ocho competiciones distintas. The World Series of Video Gaming, también en asociación con socios nacionales, se encarga de otros seis torneos, y el World eSports Games, ubicado en el sureste asiático, acoge entre dos y tres eventos al año.

Los eSports han recorrido un largo camino desde el lanzamiento de *Quake Test (QTest)* en 1996. Esta versión beta multijugador de *Quake* atrajo a miles de empleados de empresas de tecnología y estudiantes universitarios, y en pocos meses los jugadores *online* estaban ya asociándose en equipos y organizando concursos. El primer gran torneo *offline* (LAN), Red Annihilation, tuvo lugar en mayo de 1997. Dennis 'Thresh' Fong, que fue el primer jugador profesional del mundo y después fundador de la red de jugadores XFire, obtuvo como premio el Ferrari de John Carmack, valorado en 54.700 €. Cuando se lanzó *Quake 3* en 1999, ya existía un floreciente circuito eSports en marcha. Con jugadores ejerciendo como profesionales a tiempo completo, patrocinados por grandes compañías de hardware y software.

El profesionalismo pareció haber alcanzado un hito histórico en 2003, cuando se produjo el primer traspaso de un jugador, Ola Moum, un noruego de 17 años



Este era el objetivo: el trofeo entregado a los grandes campeones.

Pero el boom inicial duró poco. Por desgracia para los eSports, un buen número de patrocinadores se vieron afectados por la crisis de internet en 2000, y retiraron su apoyo económico. Sujoy Roy, el primer jugador británico que recibió una cifra millonaria por promocionar los ratones Boomslang de Razer, que había dejado un trabajo como inversor en Wall Street para ser jugador profesional, se convirtió en un jugador desempleado de 25 años. Ahora se dedica a otros proyectos relacionados con los juegos. En la última mitad de 2001, los eSports se recuperaron gracias a la popularidad de *Counter-Strike*, que había superado a *Quake 3* como el juego *online* más popular. Cuando CPL anunció que *Counter-Strike* sería la estrella del primer campeonato mundial, se produjo un gran cambio en los concursos, orientados hacia los equipos.

Al igual que los concursos, los jugadores también han evolucionado. Ha pasado mucho tiempo desde las reuniones informales de 1996: los equipos de jugadores son ahora compañías registradas con jugadores contratados y fans. Los equipos más antiguos, como SK-Gaming y Four-Kings Intel, cumplirán su primera década en breve y ambos cuentan con patrocinios millonarios. El profesionalismo pareció haber alcanzado un hito histórico en 2003, cuando se produjo el primer traspaso de un jugador. Ola Moum, un noruego de 17 años, jugador de *Counter-Strike* para SK-Gaming, fue comprado por el equipo rival NoA de Norteamérica. Sin embargo, desde 2003, los traspasos han sido escasos, y, para regocijo de muchos, la mayor parte tenían a Moum como protagonista: ha jugado para equipos de Noruega, Reino Unido, Brasil y Alemania.

En el sureste de Asia, el juego de ordenador ha seguido un camino muy diferente. En Seúl, la capital regional de los eSports, la mayor parte de los ciudadanos se ha encontrado de la noche a la mañana con conexión de internet de banda ancha. Fuera del área de influencia occidental, los juegos *RTS* como *StarCraft* y *WarCraft* –paradójicamente, ambos de procedencia occidental– son los más populares, y el país se siente orgulloso de su floreciente cultura de eSports y la apoya. Corea del Sur es también la patria del jugador mejor pagado, Park Jung Suk, jugador de *StarCraft*. Se dice que este joven de 22 años está cobrando 180.000 €.

Los eSports cuentan cada vez más con jugadores de consola, donde para muchos reside el auténtico mercado de masas del futuro. La Major League Gaming, una liga de jugadores de consola con sede en EEUU fundada en 2002, fichó en junio al más importante equipo estadounidense de juego de ordenador, Final Boss, con contratos de 195.300 €, para competir exclusivamente en concursos de



La ceremonia inaugural recordaba a una Olimpiada, pero sin antorcha. Junto a grandes jugadores de EE.UU., Alemania y Corea del Sur, había competidores de naciones como Rumania, México, Polonia y Guatemala.



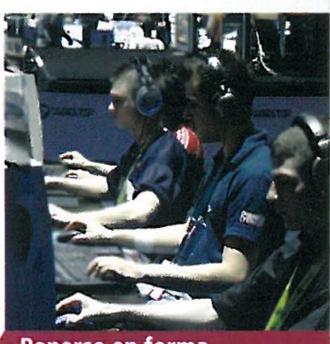


Los 700 jugadores tenían que alimentarse (arriba) pero no hay que minimizar los efectos de demasiadas bebidas estimulantes sobre las pantallas y punteros que normalmente no tiemblan. Una gran pantalla con múltiples cámaras (derecha) permitía al público seguir la acción y el sufrimiento de los jugadores con tanto apretar la mandíbula y rechinar los dientes.









Ponerse en forma

Así preparan los jugadores una competición

Desgraciadamente, todavía hay historias de jugadores que se preparan para los concursos de juegos haciendo extraños ejercicios de dedos, pero la mayor parte del tiempo no es este el caso. Como explica David 'Zaccubus' Treacy, el jugador más premiado de 2005, la práctica lo es todo: "En cuanto se anuncia un concurso de juegos, busco un jugador de un nivel parecido al mío para practicar con él *online*. Creo que es una de las mejores maneras para mejorar tu juego. También me ayuda enfrentarme a las habilidades básicas de mi compañero de prácticas, como son objetivo, *timing* y control.

Unas dos semanas antes del evento, empieza a montarse un campamento de los juegos en un centro de LAN, con jugadores y equipos de entrenamiento, para irnos acostumbrando a las pequeñas diferencias que conlleva el juego *offline*. Puede sonar raro, pero también es importante habituarse a jugar en diferentes entornos como, por ejemplo, en sillas altas. He visto a los jugadores llevándose las almohadas de los hoteles para conseguir la altura adecuada. En el centro de LAN aumentamos el nivel del juego considerablemente, jugando entre cuatro y seis horas y acostándonos muy tarde, a menudo a las 4 de la mañana. Es normal para los jugadores de élite seguir jugando hasta que ya no pueden mover los dedos, y entonces nos dedicamos a ver repeticiones de nuestras propias partidas (para localizar errores), y las de nuestros potenciales rivales (para detectar sus puntos débiles)".

MLG los próximos tres años. Y la clave está en los contratos televisivos: si se pregunta a cualquier jugador profesional o a cualquier organizador de eventos sobre el futuro de los eSports, casi todas las respuestas hablarán de la necesidad de "cobertura mediática". Pero los contratos con televisión podrían llegar demasiado tarde. Las investigaciones demuestran que los públicos más jóvenes dedican más tiempo a internet que a ver la televisión, lo que puede significar que el futuro está en una mejor cobertura *online* de los eventos. Cualquier competición importante de eSports está acompañada actualmente por una gran cantidad de material retransmitido a través de internet con comentarios, fotos y marcadores. Muchos eventos empiezan a generar recursos adicionales, contratando la cobertura en exclusiva con portales locales. Esto generó críticas durante los World Cyber Games de 2006, cuando la esperadísima final de *Counter-Strike* no se retransmitió *online* debido a los acuerdos firmados entre los organizadores, ICM, y una organización local. Sin embargo, hay asuntos más importantes que la cobertura mediática: los eSports en general y los jugadores profesionales en particular son muy vulnerables a los caprichos de los patrocinadores. Aunque un puñado de equipos han empezado a vender sus propios uniformes, a ofrecer clases de juego y a crear contenidos exclusivos en sus páginas webs a cambio de una tarifa mensual, esto no es suficiente para superar los malos tiempos.

Cada vez hay más concursos, con más nivel y los jugadores deben entrenarse más. Todo ello se está cobrando víctimas entre muchos jugadores. Kyle Miller se retiró en enero después de ser durante seis años el jugador de mayor éxito de *Counter-Strike,* para dedicarse al reto menos exigente de una carrera informática. Sólo una semana después de los World Cyber Games, muchos jugadores ya estaban concursando otra vez en otros rincones del mundo. Dominar un juego y alcanzar las cinco primeras posiciones de la lista es en si mismo extremadamente difícil. Además, excepto *Counter-Strike* y un par de RTS, las competiciones de eSports se adaptan a los juegos más populares del momento, lo que obliga a los jugadores a trasladarse de un juego a otro, y no todos pueden



hacerlo constantemente. Jonathan 'Fatal1ty' Wendel, el jugador profesional más famoso del mundo, es uno de los pocos que lo ha conseguido. Después de haber sido 11 veces campeón del mundo en cinco juegos diferentes (todos ellos *FPS*), Fatal1ty domina distintos concursos.

Está claro que los jugadores necesitan mucha mejor protección. No sólo deben protegerse de la posibilidad de quemarse o de quedarse en paro después de un mal año fiscal, sino también de los propios organizadores de los concursos. En agosto, siete de los principales equipos de juegos del mundo anunciaron el lanzamiento de G7, una asociación para apoyar a equipos y jugadores. Además de todo lo dicho, los jugadores pueden ser víctimas de engaño de organizadores de competiciones con pocos escrúpulos que no pagan los premios.

Pero ni siquiera el ascenso de los eSports pisa terreno firme. Tras ser superados por el juego de póquer *online,* se enfrentan ahora a los juegos MMORPG, tanto en términos de popularidad como de lo que dicen los medios de comunicacón, que suelen mezclar dos cosas: la competición en juegos de ordenador y la generación de ingresos vendiendo artículos virtuales.

Mientras no llegue el momento en que el apoyo legal y financiero transforme el sueño del juego profesional en una realidad mejor, los eSports exigirán de los jugadores profesionales un enorme esfuerzo y mucho cariño.



Más de 1.700 competidores de 70 países se midieron en 12 juegos. Las finales nacionales decidieron qué 700 lucharían en el campeonato internacional.

PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - 15010 A CORUÑA ☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Historiador Vicente Ramos - C.C. TORRE GOLF & NEGOCIOS - 03540 PLAYA DE SAN JUAN ☎ 965 26 40 09 EMAIL: sanjuan@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

ASTURIAS
c/La Cámara, 61 - 33401 AVILES ☎ 984 052 997 EMAIL: aviles@gameshop.es

BALEARES
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
¡¡NUEVA APERTURA!! Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁCERES
c/Sor Valentina Mirón, 25 - 10600 PLASENCIA ☎ 927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

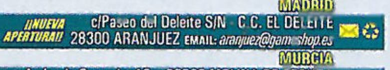
GIRONA
c/Contoliu, 59 - 17300 BLANES ☎ 972 35 37 43 EMAIL: blanes@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

GUIPUZCOA
c/Araba Etorbidea, 2 - 20400 TOLOSA ☎ 943 57 69 82 EMAIL: tolosa@gameshop.es
Plaza Bretxa, S/N - C.C. LA BRETXA - 20003 DONOSTIA ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! EMAIL: donostia@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 - 23700 LINARES ☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
c/Juan de Bethencourt, S/N C.C. AULAGA L-18 35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122 EMAIL: fuerteventura@gameshop.es



MADRID
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE 28300 ARANJUEZ EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 94 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitucion, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VALLADOLID
c/Enrique IV, 4 - perpendicular a Teresa Gil 47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI EMAIL: basauri@gameshop.es

PS2

Pack	Precio
PSTWO BLACK BÁSICA	129.00€ (SILVER 139€)
PSTWO BLACK + EYETOY PLAY SPORTS	159.00€
PSTWO BLACK + F1 06	149.00€
PSTWO BLACK + FIFA 07	159.00€
PSTWO BLACK + SINGSTAR EDAD ORO POP ESPAÑOL	159.00€
PSTWO BLAKC + BUZZ! CONCURSO DE DEPORTES	159.00€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

Juego	Precio
BRATZ DIAMONDZ	37.95€
BUZZ SPORTS (+BUZZERS 56.95€)	37.95€
CANIS CANEM EDIT	56.95€
CALL OF DUTY 3	56.95€
COLEGAS BOSQUE	42.95€
DANCE FACTORY (+ALFOMB. 46.95€)	32.95€
DBZ TENKAICHI 2	56.95€
ERAGON	37.95€
EYETOY PLAY SPORTS (+CAMARA 56.95€)	37.95€
FIFA 07	42.95€
FF DIRGE CERBERUS	37.95€
GUITAR HERO 2 (+GUITARRA 76.95€)	46.95€
HAPPY FEET	37.95€
HORSEZ	29.95€
LIGA DE LA JUSTICIA	42.95€
KINGDOM HEARTS 2 (EL LIBRO GUIA OFICIAL 11.95€)	56.95€
KOF MAX IMPACT 2	37.95€
MGS 3 SUBSISTENCE	42.95€
MARVEL U. ALLIAN	56.95€
NARUTO	46.95€
NBA LIVE 07	56.95€
NBA 2K7	37.95€
QUÉ PASA NENG!	29.95€
NFS CARBONO	56.95€
PES 6 (EL LIBRO GUIA OFICIAL 11.95€)	56.95€
PHANTASY STAR U.	46.95€
RAYMAN RAVING R.	42.95€
RULE OF ROSE	42.95€
SAINT SEIYA 2	46.95€
SCARFACE	46.95€
SIMS 2 MASCOTAS	56.95€
SINGSTAR EDAD ORO (+MICROS 56.95€)	29.95€
SPLINTER CELL DA	42.95€
SPYRO NEW BEGGIN	37.95€
TONY HAWK P8	56.95€
WWE SMACK VS RAW 0	46.95€

PSP — PlayStation Portable



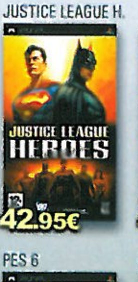





Pack	Precio
PSP BASE PACK — AHORA TAMBIÉN VERSIÓN BLANCA!	199.95€
PSP BASE BLANCA +SIMS 2 MASCOTAS	229.95€
PSP BASE PACK +GTA VICE CITY	229.95€
PSP BASE PACK +MOH HEROES	229.95€
PSP BASE PACK +TEKKEN DARK R.	229.95€
PSP BASE PACK +FIFA 06	229.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES












Juego	Precio
FIFA 07	46.95€
GTA VICE CITY S.	51.95€
JUSTICE LEAGUE H.	42.95€
KILLZONE	46.95€
LEGO STAR WARS 2	37.95€
LUMINES 2	32.95€
METAL SLUG	46.95€
MOH HEROES	46.95€
MARVEL U. ALLIANCE	46.95€
NBA LIVE 07	46.95€
NFS CARBONO	46.95€
PES 6	46.95€
SCARFACE	37.95€
SIMS 2 MASCOTAS	46.95€
SONIC RIVALS	46.95€
SW LETHAL ALLIANCE	46.95€
TEKKEN DARK R.	46.95€
WWE SMACK VS RAW	46.95€

SOUND BYTES

"Aunque ya tengo un 'Sony ID', tendré que inventarme un nuevo 'Resistance ID' para jugar. Y luego empezaré a pensar en lo complicada que resulta la experiencia de tratar de invitar a alguien a jugar".
Andre Vignaud, de Xbox Live, (antes de que Insomniac confirmase la entrada unificada de *Resistance)* ofrece una opinión imparcial sobre los sistemas online de la PS3 de Sony.

"[Microsoft está causando] un perjuicio a sus consumidores base, porque está ignorando a todos los que compraron el sistema Xbox 360 Core. En Sony nunca apartamos a ningún consumidor ni le dejamos al margen del entretenimiento por no haber comprado el sistema más avanzado de la gama".
Dave Karakker, de SCEA, ofrece una opinión imparcial sobre la necesidad de mano dura con el nuevo Video Marketplace de Microsoft.

"No me sorprendería que dentro de un año estuvieran vendiendo un millón de unidades".
Nolan Bushnell, fundador y ex CEO de Atari, augura un gran futuro para la PS3

"Es como entrar en una casa nueva y pensar: 'Vamos a hacer la cena. Pero espera, no tenemos cubiertos. Tenemos que hacer cacerolas y sartenes. Vale, vamos a hacerlas.' Todo el mundo nos pregunta cómo va a ser la cena y estamos muy ocupados haciendo cacerolas y sartenes".
David Doak, de Free Radical, habla del desarrollo de juegos de próxima generación.



Anton Bolshakov, de GSC, se toma con calma el retraso de *Stalker.* El proyecto ha ocupado cuatro años de su vida, pero no ha logrado minar su entusiasmo.

ENTREVISTA

Acoso a Stalker

Los ucranianos GSC cuentan por qué el *FPS* nuclear se ha retrasado tres años

Stalker: Shadow of Chernobyl estuvo a punto de entrar en los anales de la leyenda urbana del gaming: cada vez que se pronunciaba su nombre, alguien preguntaba en voz baja: "¿Lo sacarán alguna vez?"

La distribuidora THQ sostiene que sí, casi con seguridad, en el primer trimestre de 2007. Tres años más tarde de lo previsto. Tras visitar el escenario real del desastre nuclear con el desarrollador ucraniano GSC, volvemos a un territorio más cosmopolita, en el centro de Kiev. Ya estuve aquí hace dos años, cuando se decía que el juego estaba a punto de terminarse. No fue así. En 2004, THQ contrató a un grupo de productores externos para completar el desarrollo. Todo esto levantó mucha publicidad, pero desde entonces todo ha sido bastante confuso, así que interesa conocer la situación interna desde el punto de vista de GSC.

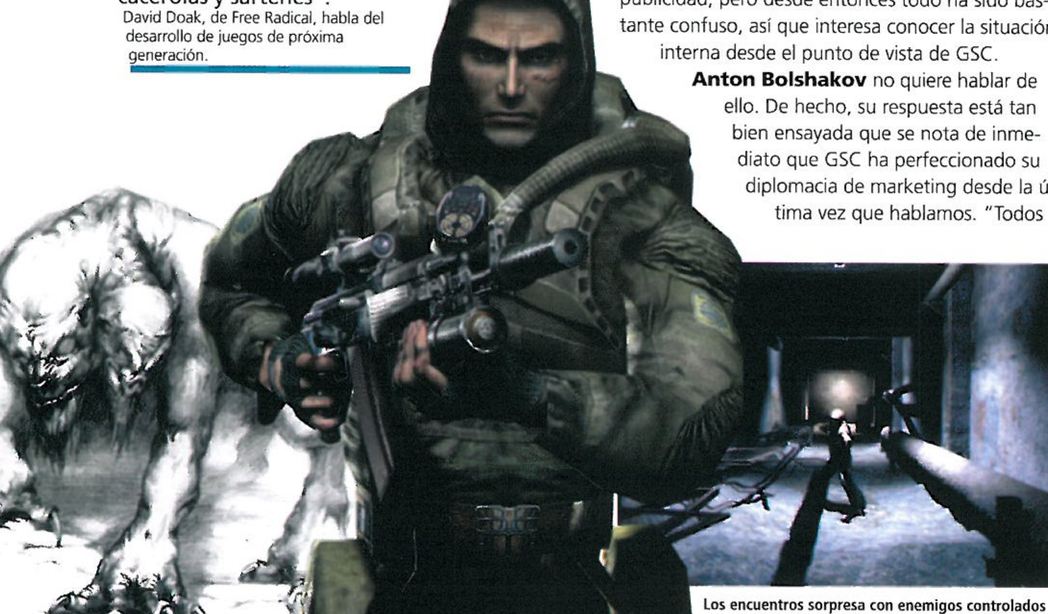
Anton Bolshakov no quiere hablar de ello. De hecho, su respuesta está tan bien ensayada que se nota de inmediato que GSC ha perfeccionado su diplomacia de marketing desde la última vez que hablamos. "Todos los desarrolladores son, por defecto, soñadores –afirma Bolshakov, repartiendo su atención entre la charla y su trabajo en la pantalla–. Tener un distribuidor con experiencia ayuda mucho a acelerar las cosas, nos obliga a respetar los plazos. Era importante contar con la colaboración de THQ. Especialmente para *Stalker*".

Como no acaba de convencer la respuesta, insisto. Aquí todo el mundo tiene claro que todo ha sido controlado cuidadosamente por la maquinaria de relaciones públicas de THQ. Pero de todo lo que Bolshakov transmite se desprende que, como tal vez sea habitual en una ex-república soviética, hay que leer entre líneas, no sea que haya alguien escuchando. "Digamos simplemente que tener al distribuidor aquí estableció un límite entre lo que los desarrolladores querían hacer y lo que los distribuidores consideraban posible", apunta finalmente.

Parece que marcar límites es algo importante para una organización como GSC –un equipo cuyo sentido de la independencia profesional debe haber recibido un duro golpe con la intervención de THQ. Bolshakov minimiza la importancia de la implicación de THQ como si fuese sólo una cuestión más dentro del maremagnum de cosas que hay que hacer para terminar el juego. No es que haya ninguna hostilidad, sólo que parece tratarse de un matrimonio muy abierto: "No hacía falta que nos dijeran lo que iba mal en nuestro juego –afirma, con la esperanza de cerrar el tema–. Nosotros ya veíamos dónde estaba el problema."

Pero no es habitual que los distribuidores asuman la producción de un proyecto si los desarrolladores son capaces de completar el juego. Entonces, ¿qué hacía THQ en el día a día? ¿Qué decisiones se tomaron activamente, físicamente, para asegurar que *Stalker* llegase un día a las tiendas?

"El proceso consistía principalmente en detectar lo que era fundamental para el juego –explica Bolshakov–. Como desarrolladores, estaríamos



Los encuentros sorpresa con enemigos controlados por la AI son un valor único del juego, aunque pueden interrumpir el ritmo general de la historia.



GSC no podía haber imaginado un entorno más adecuado. El desastre ecológico a la puerta de casa sirvió como inspiración de ese tipo de infierno apocalíptico que otros juegos se limitan a imaginar.



eternamente creando cosas nuevas, así que el distribuidor nos hizo elaborar una lista de las cosas más importantes. Simplemente eliminamos las que eran irrelevantes durante el juego". Un proceso de eliminación, entonces. Pero ¿qué había que cambiar?: "Hay cosas que parecen estupendas sobre el papel, pero que no quedan bien al trasladarse a la realidad. Por ejemplo, los vehículos –explica Bolshakov–. Queríamos tener un coche que circulara a 120 kilómetros por hora, pero a esa velocidad era realmente difícil controlarlo. Así que acabas entrando en un terreno radioactivo, giras hacia una zona peligrosa, y mueres. Este tipo de cosas fueron las que THQ nos pidió que redujéramos".

Control, esa es la clave. Cuando conoces las complejidades del sistema AI subyacente de *Stalker,* puedes entender hasta qué punto ha habido imposiciones. Tanto los monstruos como otros Stalkers vagan sin rumbo, son independientes de los acontecimientos que tienen un guión más convencional; las mencionadas anomalías mortales dan un carácter aleatorio a los escenarios del juego e imponen desvíos de la ruta; incluso el terreno tiene su propio sistema AI subyacente, capaz de adaptarse a las acciones del juego. Una combinación incontrolada de todos estos factores habría hecho imposible que se terminase el juego. ¿Por qué GSC quería crear una maquinaria tan complicada cuando la dinámica de apuntar y disparar habría permitido desarrollar igualmente el talento de sus programadores?

"Queríamos crear una atmósfera especial –afirma Bolshakov–. Estamos intentando dedicarnos a un tipo de entorno indefinido, que no suele verse en un FPS para liberar a los jugadores de los pasillos, algo que no podíamos conseguir con motores tipo *Quake"*. Pero se han publicado muchos títulos *FPS* importantes durante los cinco años que ha durado el desarrollo de Stalker. ¿Ha tenido que cambiar el juego para adaptarse a la competencia? "Claro, cuando salieron cosas como *Half-Life 2,*

"Queríamos crear una atmósfera especial. Estamos intentando dedicarnos a un tipo de entorno indefinido, que no suele verse en un FPS, para liberar a los jugadores de los pasillos"

THQ nos pidió que introdujéramos ciertos elementos –Bolshakov insiste–, pero no estábamos copiando a nadie. Y no había ninguna presión."

Los motores software no son lo único que ha cambiado. El hardware de PC es ahora radicalmente diferente. "En general el juego está ya muy avanzado, con un millón de polígonos por *frame.* Y en esto el retraso nos ha venido bien –sonríe–. El juego se diseñó originalmente para especificaciones más bajas, así que no hará falta un hardware muy potente para disfrutarlo."

El final de la frase de Bolshakov da en el blanco: la gente de GSC no son fabricantes de juegos que juegan, sino jugadores que hacen juegos. Tras el encuentro, queda una contagiosa sensación de ambición y pasión, sólo ligeramente debilitada por la realidad económica que exige responder a la demanda del mercado. Y si esta experiencia ha fortalecido al equipo de GSC, enseñándole algo sobre el negocio de la creación de juegos y enfrentándole a una buena dosis de realidad, entonces el siguiente juego en el que Bolshakov se implique va a ser todavía más importante. Como los habitantes de la zona de Chernobyl saben demasiado bien, lo que no te mata te hace más fuerte.

OUT THERE



KUTARAGI DESTITUIDO

"Si me preguntas si Sony está perdiendo puestos en el hardware, quizá tendría que admitir que es cierto". La frase la pronunció hace unas semanas Ken Kutaragi, recientemente destituido al frente de la división de videoconsolas de Sony. Su sustituto es Kaz Hirai, quien estaba hasta ahora al frente de la filial de juegos estadounidense de la multinacional. Kutaragi, cuyo nombre ha estado asociado a la PlayStation desde los inicios de la consola, deja la gestión cotidiana de SCE para dibujar las líneas estratégicas como consejero delegado y presidente del consejo. Los analistas coinciden en que en esta decisión ha pesado el accidentado lanzamiento de la PlayStation3, que no llegará a las estanterías de las tiendas europeas hasta marzo, y la falta de unidades en Japón y EE.UU.

Un paso adelante

La distribuidora Virgin refuerza su apuesta por la producción, y busca tener un estudio propio

Tras haber hablado con los representantes de las empresas fabricantes de consolas, comienza una serie de artículos sobre las distribuidoras de videojuegos. El ciclo empieza con Virgin Play, una empresa española que vive un punto de inflexión: tras haber iniciado en 2005 el camino de la producción de juegos con *Torrente 3*, y lanzar hace unas semanas otra producción, *Dead 'N Furious* (para Nintendo DS), está ya en marcha *Donkey Xote* (que acompañará a la película de Filmax del mismo nombre). Y esto promete ser sólo el principio de un ambicioso proyecto.

Virgin Play se percibe como una empresa curtida en mil batallas. La compañía tuvo en su catálogo títulos como *Conquer & Conquest*, *Max Payne, Driver, Resident Evil, Baldurs Gate, GTA Vice City* o el primer *Guitar Hero,* pero hace unos pocos años las grandes distribuidoras internacionales empezaron a abrir oficina en Madrid, entre ellas estaban aquellas que tenían acuerdos de distribución con Virgin Play, que vio cómo su catálogo se reducía y decidió emprender el camino de la producción. **Paco Encinas,** director general de Virgin Play, tiene el aspecto de un hombre acostumbrado al trabajo duro, con un despacho espartano en una oficina llena de recuerdos y de trabajo cotidiano. Está ilusionado con la nueva etapa, pero tiene los pies en el suelo: "no hay que decir: 'oye, que yo ya no distribuyo', la distribución nos ha dado de comer desde que abrimos la oficina aquí en España y queremos que nos siga dando". Paco Encinas (que empezó trabajando en Erbe cuando esta empresa tenía la mitad del mercado español) y Mariele Isidoro abrieron la oficina en 1995 como filial de la multinacional Virgin Interactive Entertainment. En 1999 se fusionó con Interplay Europa. En 2002 la compraron Tim Chaney y Paco Encinas: la empresa pasó a ser independiente y cambió su nombre por el de Virgin Play. Ha firmado acuerdos de distribución con varias empresas como Empire Interactive o Rising Star Games.

"En España tenemos buenos dibujantes, buenos grafistas, creatividad. Nos falla la parte técnica, porque no ha habido nunca experiencia. no hay ningún lugar para colaborar y aprender"

Aunque no va a dejar de ser una distribuidora, Virgin Play tiene previsto que sus ingresos por producción de juegos aumenten hasta ser el 60 por ciento del total. Según explica Encinas: "Las empresas grandes tienen una estructura muy grande y pueden producir, y nuestro proyecto es tener una oficina digna, con una distribución en España y Portugal, y poder distribuir en Europa y tener *partners;* y todos los años desarrollar de forma interna de 6 a 8 proyectos con un estudio propio".

Formar un estudio interno parece un paso bastante natural después de haberse iniciado en la producción de juegos: "vamos teniendo licencias importantes, con una inversión muy grande –explica Encinas– y para controlar la calidad de un juego tienes que estar encima, y un estudio sudafricano no te pilla muy cerca. Incluso la mentalidad, intentar explicar lo que le falta a un juego".

Torrente 3, realizado por el estudio español Virtual Toys, fue un título, siendo benévolo, que no pasará a la historia del videojuego por su calidad. Encinas lo achaca a que pagaron la novatada como productores: "No fue una experiencia buena. Ni la calidad ni los tiempos se cumplieron. Tiene una calidad mínima, pero el problema fue la falta de experiencia, perdimos el lanzamiento de la película... en un juego que estaba basado en la película. Fue falta de experiencia nuestra y del desarrollador, porque no tenían experiencia en la plataforma y era un proyecto ambicioso". *Dead 'N Furious* es trabajo del estudio francés Dream-on y otro juego que acaba de salir, *Final Armada,* es fruto del desarrollador sudafricano i-imagine. Para *Donkey Xote,* Virgin Play ha vuelto a decidirse por un estudio español, Revistronic, en el que Encinas confía: "es un estudio con una experiencia demostrada en PC; han hecho juegos como *Westerner* con una calidad suficientemente buena".

Virgin Play pretende que el estudio propio esté funcionando antes de un año. En España, a juicio de Encinas, hay un gran potencial creativo: "tenemos buenos dibujantes, buenos grafistas, creatividad. Nos falla la parte técnica, porque no ha habido nunca experiencia. De vez en cuando aparece algo de formación para hacer videojuegos, pero en consolas no hay ningún lugar con el que



LA *WEB* DEL MES

Más de 3.300: ése es el número de MMOs documentados en el portal enciclopédico MMO. Sorprendentemente, su plantilla afirma haber jugado y evaluado 1.035 de estos títulos. Con información que va desde los viejos MUDs hasta el último parche de WoW de Blizzard, la *web* rebosa pasión por el juego *online*. Así que, si no eres capaz de distinguir entre MUSH y MMOTBS, el portal MMO te brinda la oportunidad perfecta para aprender. Y, quién sabe, quizá conozcas nuevos amigos por el camino. El portal evalúa todo tipo de juegos, desde modelos en fase alfa hasta productos finales ya publicados, muy práctico si quieres incorporarte rápido a una comunidad que podría convertirse en un fenómeno. Incluyendo todo tipo de clientes, interfaces y sistemas operativos, la página revisa todos los géneros de MMO. Y está al día, algo bastante raro en el variable mundo de las páginas mantenidas por fans.

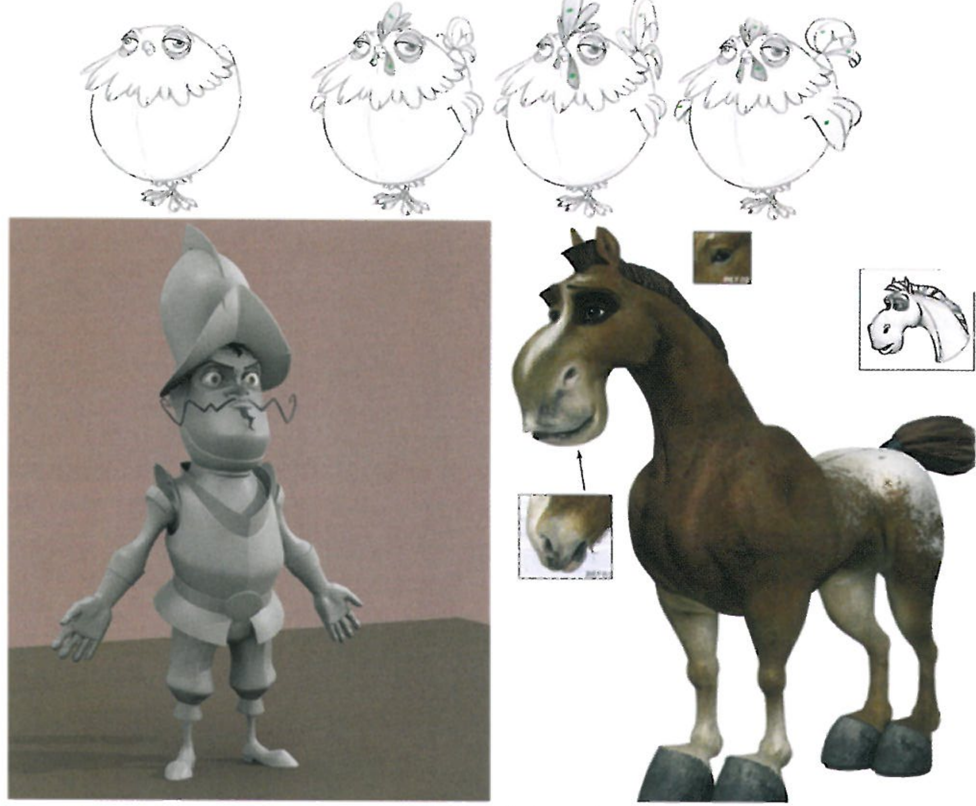
Site:
MMO Portal
URL:
http://mmo.portalsnetwork.com





Virgin Play distribuirá Final Armada, del estudio sudafricano i-imagine, en toda Europa. El título ha salido para PlayStation 2 y PSP. La oferta de Virgin para Navidades se completó con la distribución de *Happy Feet* y *Ratónpolis,* dos juegos de sendas películas.





Donkey Xote saldrá coincidiendo con el estreno de la pelicula de Filmax del mismo nombre. El proyecto que está desarrollando Revistronic tiene, en estos momentos iniciales, un aspecto fresco y divertido. Podrás elegir a cualquiera de los cuatro protagonistas, Don Quijote, Rocinante, Sancho o Rucio, aunque la facultad que tiene este último de poder dar coces para disparar proyectiles le hace candidato a los momentos de más diversión del juego. Unos personajes irreverentes, pero sin olvidar las referencias de la obra en que se basa.

puedas colaborar y aprender. En otros sitios hay estudios formando gente. En España hay mucho de PC. Queremos aprovechar los grafistas de estudios de animación de películas, y mezclarlos con técnicos que tienen experiencia y reputación, que vengan a España a vivir los primeros uno o dos años", hasta que ya esté formado un equipo que pueda trabajar en las consolas de nueva generación.

¿Está asustada Virgin Play por la saturación de títulos y subsidiarias que vive el mercado? La empresa ha analizado con tranquilidad la situación: "En el medio plazo –explica Encinas– en la distribución va a ser más duro. Las oficinas que las *third parties* están abriendo en España no van a tener chicha suficiente, y van a intentar coger afiliados para tener un catálogo y no estar en pérdidas. Es como cuando abrimos Virgin como filial, al principio, todo vale, pero a partir del año y medio te empiezan a preguntar: '¿qué pasa, qué estáis haciendo?' y se preguntarán por qué no vender ellos mismos, y el final es desarrollar. Por eso nosotros cambiamos de estrategia". Y añade: "cuando éramos una subsidiaria, fuimos rentables porque aparte del catálogo de Virgin nos hicimos con el catálogo de otras empresas. Ahora nosotros somos la central, y eso nos da flexibilidad y permite que tomemos decisiones muy rápido, pero si eres una oficina comercial, tu trabajo no es conseguir catálogo o proyectos, sino distribuir lo que te envían".

Encinas tiene esa misma claridad de ideas para hablar de lo difícil que resulta producir juegos: la falta de experiencia de los estudios se debe a que no hay nadie que los financie "porque las grandes empresas no tienen centro de decisión en España", dice Encinas, ni hay ayudas estatales "como el estado francés, que da subvenciones. Aquí, en España, al revés, se está hablando en la prensa de la violencia de los juegos y poniendo trabas al desarrollo. De ahí que los estudios que han sobrevivido tengan un mérito doble", aunque apunta que muchos lo han logrado haciendo de "negros" de conocidos estudios en partes de juegos.

¿Qué papel desempeñan las empresas fabricantes del hardware? Depende. Con *Dead N' Furious,* que Virgin Play va a distribuir en Europa, América y en Japón, la productora se ha sentido apoyada por Nintendo. La portátil DS parece una buena apuesta, pero Encinas no es tan optimista con la Wii: "el primer año va a ser una explosión, pero después se va a quedar para el público fiel a Nintendo", sostiene. Sobre la 360, dice: "No sé qué le pasa en el mercado español. Somos los primeros que desearíamos que Microsoft tuviera éxito porque cuando haces un proyecto, si lo haces multiplataforma y funcionan todas las plataformas, es más fácil recuperar la inversión". Eso sí, cuando pidieron apoyo como publisher, la central pedía un plan a diez años con un mínimo de seis o siete proyectos... para Xbox. "Si me lo pones tan difícil, tiro por el camino de en medio", fue la conclusión de Virgin Play. Sobre Sony, Encinas apunta: "con Sony España tenemos muy buena relación personal, hay *feeling,* pero dan buenas palabras y hechos cero. El apoyo real viene de Sony Inglaterra, donde está la central de Europa. Cuando nos metimos a *publisher* no tuvimos ningún apoyo de España, pero de la central nos han enviado hasta técnicos suyos".

No es, pues, un camino de rosas en el espinoso mundo del videojuego, pero la experiencia de Virgin Play puede abrir una senda que indique nuevos y mejores tiempos para la producción de juegos en España.

Teletipo



Hogar de lujo para recibir a la PS3

Sony ha decidido que debía disponer de un entorno de primera para recibir en España a su nueva estrella, PlayStation 3. El resultado es PlayStation Suite, un entorno lleno de las primeras PS3 que llegan a nuestro país, monitores Bravia con demos de los títulos del lanzamiento y películas en blu-ray , proyectores y un cuidado diseño de vanguardia. En la Suite se celebrarán las reuniones para organizar la distribución de la consola, encuentros internos y presentaciones a la prensa. Estará abierta durante unos meses, hasta que se venda aquí la consola, en principio, en marzo.



Torrente 3 se retrasó casi cinco meses al estreno de la película, con lo que se perdieron los esfuerzos del márketing. La calidad no acabó de convencer ni en PS2 ni en PC.



Gamecity en juego

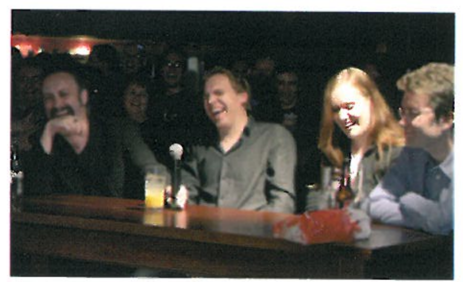
Diversidad y diversión fueron las claves en el primer festival Gamecity de Nottingham



Jacob Habgood, de la Universidad de Nottingham, continuó sus talleres sobre creación de juegos enseñando a niños como hacer juegos usando el software Game Maker.

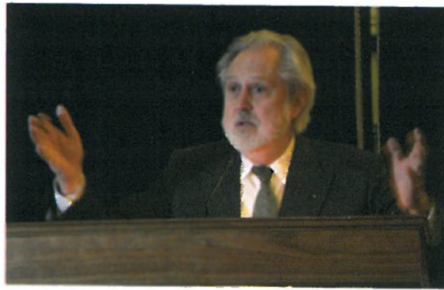
Considerando la actual reestructuración que vive el pequeño mundo de las ferias de juegos, tanto comerciales como abiertas al público, el primer festival Gamecity, celebrado en Nottingham a finales de octubre, demostró que existe un nuevo camino, con 30 eventos. Estos eventos abarcaban desde la presentación para intelectuales, con una mesa redonda sobre los valores superiores de los juegos, hasta cosas más extrañas, como un recital de melodías clásicas de Sega ofrecido por el compositor Richard Jacques; pasando por el lado más cómico, una fiesta por el 15 cumpleaños de Sonic, amenizada por un hombre vestido con un disfraz de erizo de dos metros diez de altura. "Parece que no hacen falta juegos para organizar un buen festival, ni siquiera se necesita a la industria del juego. Basta con tener té, bollos, y un tipo vestido de Sonic", bromeaba el director de Gamecity, **Ian Simons,** cuando le pedían que valorase los cuatro días del evento. Los desarrolladores locales contribuyeron a crear una atmósfera agradable, especialmente Free Radical Design, rebosantes de entusiasmo. Cabe destacar el llamado Gong of Terror de Free Radical, en el que una docena de aspirantes a creadores de juegos presentaron sus diseños al equipo de Free Radical; al menos tres de los cuatro volubles jueces mostraron su disgusto, haciendo que un forzudo tocara el gong. Los dos ganadores obtuvieron una beca en el estudio, gracias a sus ideas para un juego con gotas de lluvia y para un periférico *lederhosen* con vibración.

"Parece que para organizar un buen festival no hacen falta juegos, ni siquiera se necesita a la industria del juego. Basta con tener té, bollos, y un tipo vestido de Sonic"



En el Gong of Terror de Free Radical Desing se podían presentar ideas de juegos a tres directivos de la empresa y ver a un forzudo tocando un gong. Fue uno de los eventos más divertidos.





Descansando del desarrollo de juegos para Oddworld, Lorne Lanning (arriba) vuelve para dirigir el largo de animación Citizen Siege, que contará con un juego paralelo. Lord Putnamm (sobre estas líneas) abrió Gamecity con un apasionado discurso ensalzando los juegos como forma artística y medio educativo.

Algunos conferenciantes venían de más lejos, como el responsable técnico del juego de *Spider-Man,* Jamie Fristrom, que voló desde Seattle para hablar del movimiento de la tela de araña de *Spider-Man,* mientras que el discurso de BAFTA Vision corrió a cargo de Lorne Lanning, de Oddworld Inhabitants. Lanning aprovechó para anunciar el próximo proyecto de la compañía. Junto con el socio de Oddworld, Sherry McKenna, están trabajando con el productor de *Shrek,* John H Williams, que va a dirigir su primera película, el *film* de animación titulado *Citizen Siege*.

Esto llevará la línea de los juegos de Oddworld hacia un estilo más político, con temas como el totalitarismo o el poder de las empresas. Lanning explicó que se desarrollaría un juego paralelamente a la película, pues compartir materiales entre los dos tipos de producción es uno de los beneficios sinérgicos de la nueva generación de consolas.

Otros eventos, con un objetivo más vocacional, incluían una tarde organizada por Sony sobre el papel del sonido dentro de los juegos, y una mesa redonda organizada por Skillset sobre cómo acceder a la industria del juego. El fundador de Skillset, Lord Puttnam, abrió el festival con un discurso sobre los juegos como herramienta de aprendizaje.

"Estamos tratando de hacer algo un poco diferente –afirmó Simons–. Afortunadamente, eventos como Gamecity son una oportunidad para que la industria explore nuevas formas de conseguir interés y relevancia cultural, y para que jugadores y estudiantes puedan conocer a los desarrolladores en un ambiente relajado.". Y con los preparativos de 2007 ya en marcha, parece que Nottingham seguirá siendo un importante entorno para celebrar los grandes valores de los juegos.

Teletipo



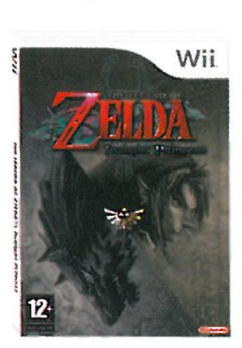
En busca de la Wii

Tal vez aún no hayas logrado ver una imagen como la de arriba. Se tomó días antes del lanzamiento de la consola (el 9 de diciembre en España). Aunque se supone que hasta el 9 de diciembre no se podía vender, a partir del lunes, día cuatro, algunas grandes tiendas comenzaron a llamar a las personas que la habían reservado con meses de antelación para decirles que ya podían recoger la consola; y algunos establecimientos llegaron a la fecha del lanzamiento sin unidades. ¿Más espectación de la esperada o pocas unidades? Tal vez un poco de las dos cosas. En Londres también colgaron el cartel de "Wii agotada" horas después del lanzamiento. Esperamos que cuando leas esto ya haya nuevo suministro.



Nintendo

Esquiva. Provoca. ¡Golpea!



El Mando de Wii es tu espada. El Nunchaco, tu escudo.
Muévete y ataca a tus enemigos. Lanza tus flechas con increíble precisión.
Maneja tus armas como nunca lo habías hecho. Entra en el reino de la noche
como un lobo y derrota al más siniestro de los malvados.
Despierta al héroe, y al animal, que llevas dentro.



A partir del 9 de Diciembre





www.wii.com

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Def Jam: Icon

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



Todavía hay esperanzas de que EA Chicago traiga un soplo de aire fresco al Total Punch Control de las sucias calles de *Def Jam*, incluso proponen la integración de música en arenas y combates.

Dark Sector

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SIN CONFIRMAR



Su web dice que todo lo que sabemos de este juego que una vez se pareció a los de Kojima puede estar "equivocado". Por sus últimas pantallas, puede que incluya partes más emocionantes.

Field Ops

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** FREEZE INTERACTIVE



El híbrido de Freeze se ha puesto a sí mismo muchos objetivos por los que disparar, pero ¿se ha deshecho el ataque preventivo de *Company Of Heroes* de los blancos más espectaculares?

Layton Kyoju To Fushigina Machi

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** LEVEL 5



Puede que el artista de Belleville Rendezvous, Sylvain Chomet, se ponga gallito con el estilo de esta espontánea salida, condenado por ahora al olvido en esta mecánica y aventurera *Shirokishi*.

Ninja Gaiden Sigma

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** TECMO



Las actualizaciones de motor de lucha de *Gaiden Black* parecen ser lo mejor de este *port*, aunque los espectaculares reflejos y efectos de filtrado hacen más creíble su puesta a punto HD.

Colin McRae: DIRT

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** CODEMASTERS



De las pocas series que puede presumir de tener el record de integridad de pantallas, más cuando las demos técnicas indicaban que, si esto es una maqueta, el *McRae 6* real sería muy parecido.

Harvest Moon DS

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** RISING STAR



Manejar a tus monísimos animales es una cosa, pero ¿poder tocarlos de verdad? Siguiendo el modelo de la última versión para GBA, la granja de Natsume se apropia del stylus

After Burner: Black Falcon

PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Sin ser un port del *Climax* de Lindbergh, la versión para PSP de Planet Moon está llevando la franquicia de Sega por un camino errante de vuelta a las consolas. Se espera modo multijugador.

Europa: Universalis III

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** PARADOX INTERACTIVE



Se necesita una buena máquina de guerra R&D para producir unidades como la serie de Paradox, un nuevo motor es la disculpa del lento desarrollo del tercer juego. Su escala es sobrecogedora.

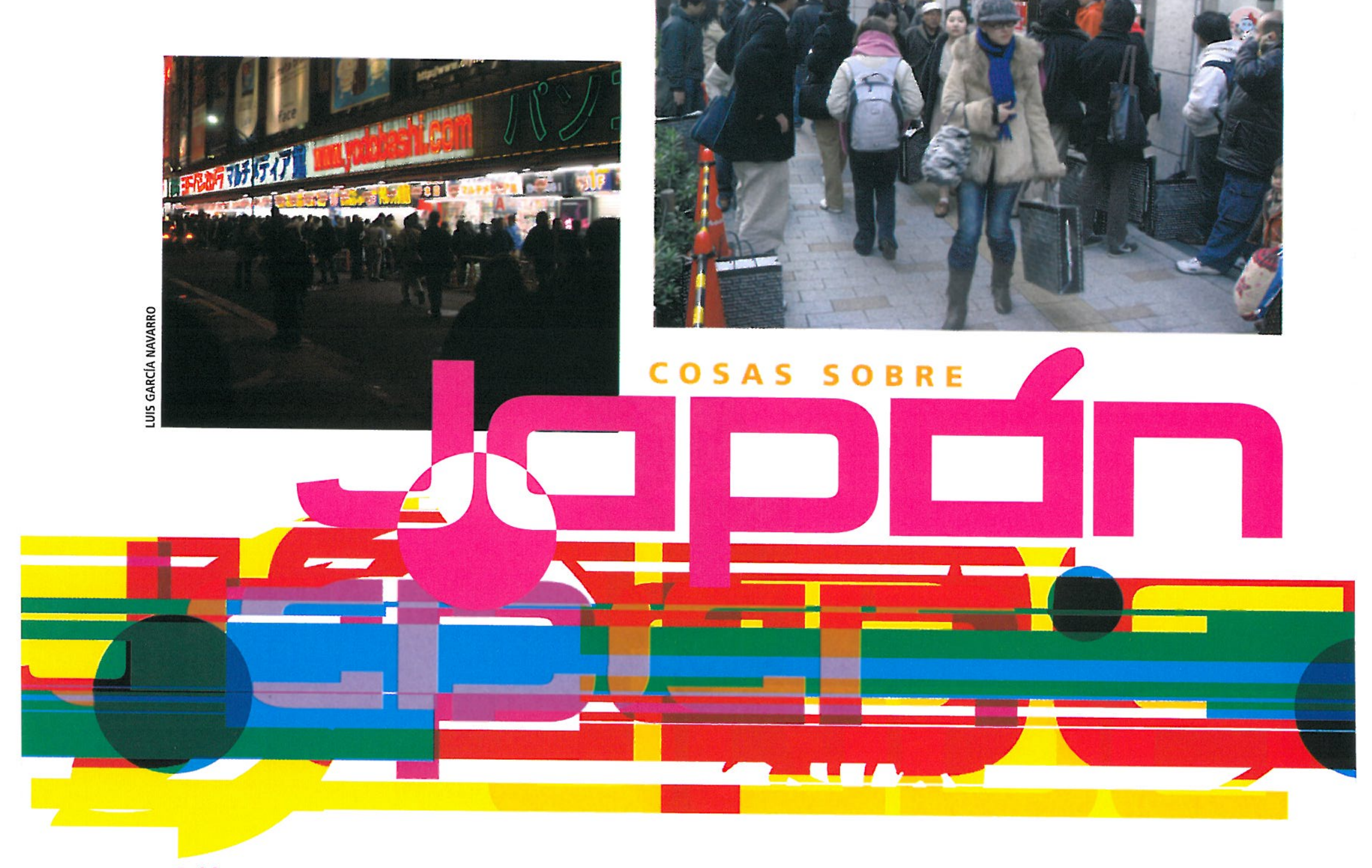


EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Neon Wars

www.reflectedgames.com/neonwars.html

El aspecto de *Neon Wars* inspirado en *Geometry* lleva a pensar que es un mal plagio. Pero si estás con él un rato te das cuenta de que es diferente la forma de manejarlo. Esta osadía es un *shoot-em-up* sin disparador. Al guiar el barco con el ratón, las balas se dirigen de manera automática hacia el enemigo más cercano, creando una variante occidental de la dinámica de los muchos y conocidos clásicos japoneses en los que las balas pasan silbando. Con los *power-ups*, la configuración de las armas evoluciona, lo que significa que los roles invierten los papeles tradicionales: los extraños y maravillosos enemigos que atraviesan la pantalla (escupiendo la clase de partículas brillantes que *Retro Evolved* ha perfeccionado) se ven atrapados por la estela de las balas, y no al contrario. Y si son muy resbaladizos, hay toda una variedad de bombas para probar que el darle al botón es un arte que todavía no se ha perdido. Que contenga una opción de manejo para portátil significa que no se tendrá que esperar a tener el Live Todaspartes para hacer del *Geometry Wars* un concepto móvil.



LUIS GARCÍA NAVARRO

COSAS SOBRE Japón

Sold out!

Nacho Ortiz, jefe de redacción de la revista electrónica Meristation.com

Los días en los que una nueva consola irrumpe en el mercado siempre se viven de forma especial, convulsa, en Japón. Es algo que en España todavía parece quedar muy lejos, excepto para algunas inauguraciones de Mediamarkt y los conciertos de David Bisbal. Tras la indiferencia con la que se castigó a Xbox 360 en su estreno –un sentimiento que parece no ha variado demasiado–, el calendario reflejaba dos días clave, el 11N y el 2D, fechas en las que las PlayStation 3 y Wii han llegado al mercado nipón.

Los dos lanzamientos han resultado en el mismo fin; el fatídico cartel de *Sold out* colgado sobre los comercios; todas las consolas servidas vendidas, bajo el brazo de sus respectivos dueños. Eso sí, sin contar las que acabaron en las redes de la reventa –no consigo olvidar las fotografías del especulador que había hecho acopio de más de 100 PlayStation 3, que exhibía apiladas una encima de otra en su propia casa–. Pero ambas jornadas se han diferenciado mucho.

Los japoneses estaban muy preocupados por las posibilidades reales de hacerse con una PS3. Y no eran temores infundados. La misma Sony se había mostrado incapaz de precisar la cantidad de unidades que pondría en las tiendas –se habló de 100.000 iniciales, aunque más tarde se recortó en un 20 por ciento–. Era una cifra insuficiente para un lanzamiento de estas dimensiones; de hecho, y a efectos comparativos, Nintendo DS vende en Japón unas 160.000 consolas cada semana. Esto afectó psicológicamente a los jugadores japoneses y en las aglomeradas colas pudo palparse nerviosismo, desesperación y atípicas malas formas, además de sucias artimañas de los reventas. La policía tuvo que intervenir para evitar que las calles de Shinjuku y Akihabara se colapsasen, entorpeciendo la circulación, y algunas tiendas como Softmap o Sakuraya, evitando a la temible y ávida masa, repartieron papeletas que daban derecho a comprar una PS3 al día siguiente. Según cifras de Enterbrain, Sony ha vendido 169.082 unidades de PlayStation 3 en noviembre, todas las que ha podido servir, de las que 88.400 se colocaron el día del lanzamiento, agotándose en horas.

> "Se habló de 100.000 PlayStation 3, aunque se recortó un 20 por ciento. Era una cifra insuficiente para un lanzamiento de estas dimensiones. Nintendo DS vende en japón unas 160.000 consolas a la semana"

Nintendo sirvió el 2 de diciembre cerca de las 400.000 Wii anunciadas, exactamente 368.500, y se espera que la oferta durante este último mes del año cubra la mayor parte de la demanda. Esta fue una diferencia decisiva; antes del lanzamiento la compañía de Kioto lanzó un mensaje de tranquilidad. Como si la gran campaña de publicidad pre-lanzamiento llevara implícito un gran: "tranquilos, habrá Wii para todos". Ventajas de no tener un tecnológicamente a la última Blu-ray.

Analizando demográficamente las colas también hay diferencias. El día de Wii eran patentes las distintas edades y sexos de los compradores; a pesar de las horas intempestivas, había un pequeño porcentaje de gente más madura haciendo cola, al igual que de chicas. Con PS3 la masa fue más homogénea, con abundancia de *gaijines,* sobre todo



La Wii ha tenido una campaña de publicidad más fuerte que PlayStation 3 en la televisión japonesa. Gracias a ello, Nintendo consiguió que hasta en el metro se escuchasen conversaciones sobre Wii entre *salary man,* amas de casa o incluso personas mayores.

occidentales, chinos y coreanos. Y un fenómeno tan curioso como recriminable; pagar a vagabundos para que hagan cola y compren la consola para un tercero que posteriormente especula y revende. Y es que la reventa es muy poderosa, ya se vio en el lanzamiento de PSP. Lo que se llegue a pagar por una máquina en su bautismo es casi secundario. Una PS3 de 60 GB costaba al cambio cerca de 405 euros. Comprarla por Internet la misma semana del lanzamiento podía salir por 2.000–2.300 euros. Ahora te puedes comprar una PS3 de importación por 1.300 euros. A los caraduras les ha durado poco el traficar con Wii. La consola ha estado en todo el mundo en apenas dos semanas.

Todo esto de vivir un lanzamiento de una consola con tanta intensidad, repito, quizá nos quede muy lejos a los españoles, pero sólo queda analizar la primera semana de diciembre, en la que salió a la venta Wii, para comprobarlo. Varias cadenas de tiendas y grandes almacenes comenzaron a vender –sigilosamente– la nueva consola de Nintendo desde el lunes 4, cuando el lanzamiento oficial estaba fijado para el día 9. Quizá, en el fondo, tampoco somos tan diferentes.



Estas pobladísimas colas pertenecen al estreno de la PlayStation 3. Lo que no se percibe en la fotografía es el ambiente tenso que reinaba en ellas, muy diferente al día de la Wii. Tanto, que los empujones y miradas recelosas eran frecuentes, incluso en el momento de abrir las tiendas, con el ímpetu por avanzar de la masa, muchos acabaron cayendo al suelo, contusionados y ensuciándose por la lluvia que acompañó a la mañana.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Monster Hunter 3



El rumor sobre la marcha del productor Tsuyoshi Tanaka no reduce la esperanza de que *Monster Hunter 3* sea la gran aventura *online* que defina a la PS3.
PS3, CAPCOM

Silent Hill: Origins



***Silent Hill* en la PSP: el pueblo endemoniado que puedes llevar contigo. Eso si la política interna del estudio Climax no lo descarrila antes de su lanzamiento.**
PSP, KONAMI

Mr D. Goes To Town



No se puede evitar que Mr Domino traiga sus aventuras de piezas y puzzles a la Wii. Ahora queda esperar que el mando pueda demoler las fichas con precisión.
Wii, MASTIFF

Televisión go home

¿Qué pasará con los juegos si Live incluye vídeos?



South Park es sólo uno de los programas que pronto se podrán ver en la 360 (aunque al principio sólo en EE.UU.). Es una manera de conseguir un poco de acción a lo *World Of WarCraft* en la consola de Microsoft.

No hay mayor negocio que el mundo del espectáculo (excepto, claro está, la industria del videojuego). A mediados del siglo XX la televisión revolucionó el entretenimiento, y llevó los medios de comunicación hasta las masas de una manera jamás vista hasta entonces. Los videojuegos llegaron después, como efecto secundario, para los niños y unos cuantos pobrecillos que se lo tomaron en serio, aunque tampoco tuvieron más repercusión. Pero resulta que esos "cuantos pobrecillos" tramaban algo, y su pasatiempo creció exponencialmente hasta ser uno de los que más ha crecido hasta convertirse en un mercado que amenaza la supremacía de la televisión en las casas.

Aunque esto reivindique a los jugadores, la tele es todavía un gran oponente, como prueba la reciente decisión de Microsoft de ofrecer televisión y cine a gusto del espectador mediante su servicio de Live Market. Las cadenas de televisión están cada vez más nerviosas ante la cantidad de tiempo que los juegos privan de ver sus programas (y anuncios). Poner a Live al mismo nivel prueba que los jugadores son el banco de pruebas ideal (nos guste o no, encajamos en eso de estar hambrientos de contenidos).

El propio mundo del entretenimiento está evolucionando: el negocio sigue como siempre, pero es el público quien se está convirtiendo en espectáculo. Páginas como MySpace ofrecen una dinámica de red social con la que los juegos aún no pueden competir. Al implicar una participación directa (y, por qué no, un distorsionamiento de lo que es real y lo que no), este tipo de páginas ofrecen la clase de acción que les falta a los juegos. Puede que el mayor desafío de los juegos para ser un competidor serio en la monopolización del tiempo libre no sea resucitar viejas glorias, sino encontrar nuevas formas de entretenimiento.

La decisión de Microsoft, y la similar estrategia de Sony, es la de interiorizar esa batalla: en lugar de dejar que los jugadores se distraigan con Imagenio (y similares) o sus portátiles, están incluyéndolos en sus consolas. Puede que sea un golpe maestro para engancharlos a sus 360, pero también puede convertirse en un caballo de Troya que desvirtúe la identidad y valor de una marca que ha luchado tanto por estar ahí. Aunque viendo las cifras de venta, puede que el riesgo sea no arriesgarse.



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEA**
ESTUDIO: **INSOMNIAC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **MARZO 2007**

Resistance: Fall Of Man

El lanzamiento más realista para PS3 revela el increíble alcance de su original arsenal de armas. Nunca volverás a confiar en las paredes



Aunque la acción se alterna entre calles de suburbios y escenarios estrambóticos, ninguno de ellos parece lograr una buena combinación entre atmósfera y juego emergente: simplemente llenan los lugares de batallas.



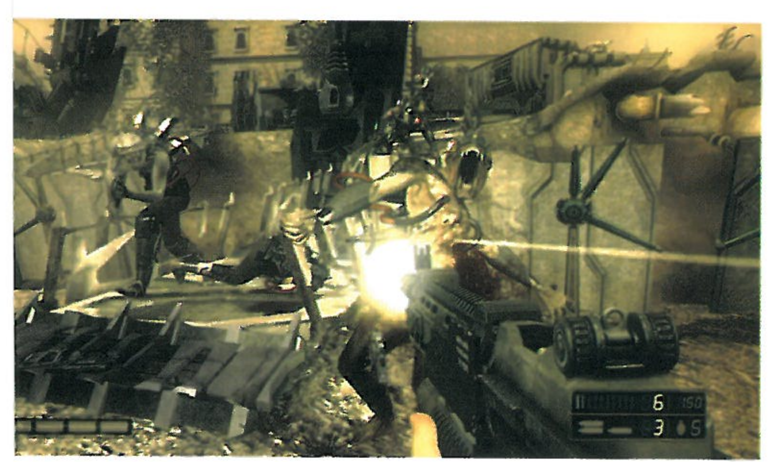
Los Quimera mejor equipados son enemigos terribles; vigílalos, tienen la fea costumbre de levantarse después de que los hayas dado por muertos. Nada que una granada no arregle, de todas formas.

Se supone que las nuevas plataformas traen nuevas experiencias, y después de jugar unos niveles de *Resistance,* ahí están.Estás de pie, recuperando el aliento, en una habitación vacía. Vienes de una puerta, pasillos destrozados y desiertos excepto por una alfombra de casquillos y cadáveres de Quimera. Otra puerta, que aún no has abierto, te lleva hacia donde debes seguir. Estás allí de pie y recibes un disparo. Y otro, y otro. Miras a tu alrededor, ves que la habitación está vacía y nada indica que estés bajo fuego enemigo. Un trozo de pared cobra vida, un brillo amarillento lo atraviesa, dirigiéndose a tus tripas. Esquivas, centras tu punto de mira y, cuando se pone rojo, utilizas tu munición sobre un trozo de yeso blanco. Así es la guerra al estilo PS3.



Desde el principio se supo que el arsenal de armas de *Resistance* es lo que iba a diferenciarlo de otros *shooters,* más allá de sus escenarios de ciudades inglesas, bombardeados hasta convertirlos en los típicos pasillos en cuellos de botella, y los necesarios enemigos alienígenas, reflejados con un desagradable estereotipo. Y la Auger, con su habilidad de disparar a través de paredes y suelos, iba a ser siempre el mayor contratiempo. Sus balas lentas y brillantes se cuelan entre los obstáculos para llegar a sus objetivos, y en su camino son lo bastante llamativas como para avisar con tiempo a los que están en su trayectoria. Y si eso no es innovación suficiente, el disparo secundario genera un escudo de tamaño humano a través del que se pueden disparar dichos proyectiles, dándote unos cuantos segundos para centrar tus tiros. Su potencia es casi tan brutal como la del rifle de francotirador, que te permite ralentizar el tiempo para que puedas abrir una brecha en los enemigos con una bala decisiva y volver arrastrándote a tu refugio. O la ametralladora que también dispara una minimetralletalapa sobre cualquier superficie. O el rifle de asalto que permite atacar tras las esquinas. En otros *FPS,* una habitación llena de enemigos supone dejar que la adrenalina aumente tu puntería mientras corres de un objetivo a otro. En *Resistance,* es el momento de soltar el armamento y que haga el trabajo sucio mientras tú te retiras a un lugar seguro. Podría ser decepcionante (¿la gracia de un *shooter* no era ver cómo tus balas golpean, y que cada gatillazo sea una prueba a vida o muerte?) si no fuera por un pequeño detalle: ellos tienen lo mismo que tú, así que una habitación vacía es tan segura como un campo de batalla: sus ataques a distancia te buscan. Es una dinámica nueva –algo inusual en un *shooter*– cuyo potencial es difícil de calcular.

Es una dinámica nueva. Aunque la puntería y el sentido táctico aún siendo esenciales, ahora las luchas son estratégicas, obligándote a planificar la acción



Durante la elección de armamento se pausa el juego, así que el fragor de la batalla se queda atrás mientras te tomas tu tiempo en comparar la cantidad de munición de tus diversas armas y planear los ataques.











22 gramos

Sony ha dado mucha publicidad al tamaño de archivo de *Resistance*, que justifica la necesidad de usar Blu-ray. Pero ¿esos 22 GB (según Phil Harrison, aunque luego Insomniac los dejó en 16 GB) contienen el alma de un juego de PS3? El detalle de las texturas no es mucho mayor que el de, por ejemplo, *Gears of War*, aunque puede que haya más escenarios y más variados. Las escenas de vídeo se generan en tiempo real o se basan en mapas y fotografías: realmente, no hay visualmente nada que justifique que unos datos cuatro veces mayores impliquen cuatro veces más espectáculo.

Aunque la puntería y el sentido táctico aún son esenciales, ahora las luchas son estratégicas, y debes planificar la acción como si fuera combos de un *beat'em-up*. En la tranquilidad del menú de selección de armas, con el juego pausado, planificas tu ataque: una granada, después uno de ésos, mi último de esos para que ese tío salga de su escondite y partirle en dos con esto. Desde luego, no es la acción imparable de *Halo*.

Esta novedad beneficia a *Resistance*, ya que tiene que luchar mucho para convencer en otros frentes. La combinación del ligero mando Sixaxis, los imprecisos sticks analógicos y la ausencia de vibración reduce la sensación de conexión física con el mundo. El diseño de niveles y la colocación de enemigos vistos hasta ahora no muestran interés por crear batallas espectaculares, y la historia y los diálogos no explotan como debieran la fascinante trama sobre historias alternativas del juego. Aparte de la diversión de pulverizar el cristal de las ventanas, los escenarios, aunque modelados mediante física (puedes pasar unos 20 minutos muy entretenidos usando munición de escopeta para empujar una bola de billar por toda la habitación), resultan inertes y vacíos. También la IA parece algo apática, a pesar de la habilidad de los Quimera para rodar alejándose de las granadas y buscando cobertura.



La plaga de Quimera que se ha tragado Europa –dejando el camino libre a los yanquis para redimirnos– no es sólo bípeda. Otras formas ofrecen unos objetivos más que desafiantes para el original arsenal de armas de *Resistance:* manadas de escorpiones avanzado, extraños anfibios saltando de muro en muro y enormes mutaciones metiéndote en batallas a lo jefe final.

El modo multijugador es un gran desconocido: partidas con 40 jugadores pueden crear millones de combinaciones de fuegos alternados, probando la imaginación y la habilidad. La cuestión es si, con experiencias tan sólidas como *Call of Duty 3* en el mercado, los jugadores estarán tan dispuestos a aprender los trucos que esperan que les muestren sus nuevas consolas.







Las misiones de *Resistance* te llevan de York a Manchester, Nottingham, Grimsby y Londres. Ninguna es tan reconocible como podrías esperar, pero gracias a la restringida paleta que utiliza cada escenario, el diferente colorido utilizado en cada uno los hace peculiares... aunque no especialmente antológicos.











PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **GAS POWERED GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **16 DE FEBRERO DE 2007**

Supreme Commander

Seguramente nunca habías pensado que la nostalgia puede estallar. Prepárate para cambiar de opinión

En *Supremme Comander* puedes almacenar cinco cabezas nucleares en un silo. No es un hecho incidental; es una marca identificativa. Han pasado diez años desde el último juego de ETR de Chris Taylor. En este tiempo, el género ha cambiado: ha optado por las 3D y se ha convertido en el género para PC por defecto para jugar *online*. Los juegos ahora ofrecen campo visual directo, múltiples árboles de técnicas, modelos de daños físicos simulados, recursos que se basan más en la tasa de producción que en el almacenamiento, destrucción emergente y proyectiles modelados de forma dinámica. Ha pasado mucho, mucho tiempo desde 1997. Y aun así, al conseguir por fin todas esas características, los competidores de Taylor sólo han conseguido alcanzarle. Han hecho falta diez años para que alguien viniera y dejara atrás *Total Annihilation*.

De todas maneras, *Supreme Commander* no da la imagen de esa secuela supermineralizada de la que se había hablado con tanto entusiasmo. Hay innovación, claro está, sobre todo en la interfaz. Ahora los jugadores pueden prácticamente automatizar las opciones de construcción desde el primer instante de juego; concretar el lugar por el que pasar para complejas maniobras de flanqueo; e incluso coordinar sus ataques para lanzarlos a la vez. Y el juego ofrece una fuerte sensación de carácter. Mientras los tres bandos comparten unidades en la base del árbol técnico, una vez estás batallando en los rasgos superiores, tienes acceso garantizado a un armamento extraordinario. Por ejemplo, el Robot Araña: 20 pisos de metal bruñido que ensartan con sus patas y hacen estallar a todos los pequeños robots que los rodean. O también el Coloso: un robot aún más grande con un láser gigante por ojo. O el OVNI que va a planear sobre tu base con su rayo mortal, sin importarle tus defensas aéreas.

Pero hay un problema: quizá *Total Annihilation* estaba muy por delante de su tiempo. Porque *Supreme Commander* no parece un paso adelante: parece una retrospectiva, un regreso a la genialidad. Si eres un veterano de *Annihilation,* ya has jugado a esto, ya lo has amado antes. Te has arrastrado por sus enfrentamientos vía LAN, intercambiando cortinas de artillería, enviando ola tras ola de tanques contra defensas impenetrables. *Supreme Commander* es extrañamente familiar.

Pero quizá las explosiones sean compensación suficiente. En la estrategia simulada de *Supreme Commander* no hay necesidad de limitar a cada bando con una sola arma. No hay topes, ni límites artificiales en cuanto a lo que quieres crear o dónde colocarlo. Cárgalo y déjalo volar. Creará un arco en el cielo, una cruz brillante en el radar, un agudo chillido a través de los altavoces. Es tan espectacular como cabría esperar. Y, claro, tienes cuatro más en el banco.

Lanzamiento... ahora.

La superioridad aérea obliga a una inversión masiva, y un sacrificio en potencia de ataque en tierra. La recompensa: asaltar cualquier punto del mapa cuando quieras.



El flexible sistema de control de *Supreme Commander* permite a dos ejércitos separados llegar a un mismo destino: perfecto para un ataque sincronizado.



El doble de píxeles

Gas Powered Games resalta la compatibilidad de monitores: el jugador tiene la opción de conectar un segundo monitor, que puede adaptarse como un radar de nivel amplio. Así el extraño minimapa es sustituido por una vista espectacular, llena de pitidos y datos: y puedes mover tu ratón sobre ella, seleccionar unidades y organizar tus ataques. La fantasía de los juegos ETR es imaginar que estás controlando un ejército: este nuevo uso de la técnica nos lleva un poco más cerca.

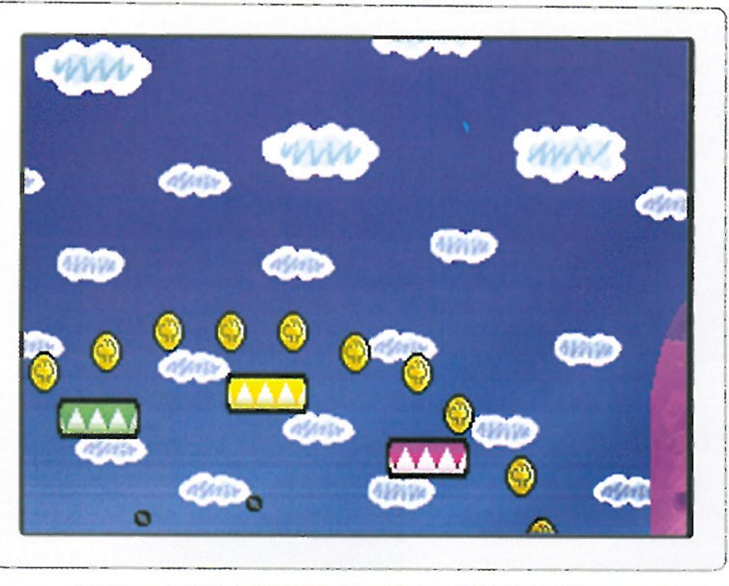
Aunque hay campo libre para la estrategia profunda, la mayoría de jugadores se dedicará al principio a construir el robot más grande y enviarlo a la batalla.







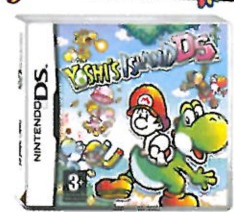


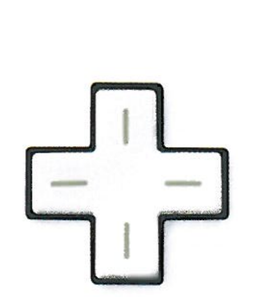




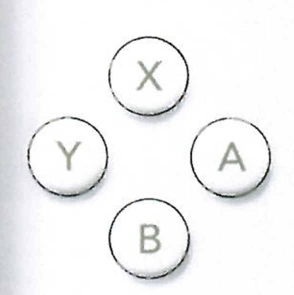


DISFRUTA EL DOBLE CON YOSHI
AHORA LAS DOS PANTALLAS PARA INTERACTUAR SIMULTÁNEAMENTE













UN SÓLO MUNDO DOS PANTALLAS DIFERENTES

Para aquellos nostálgicos del Super Mario World de Super Nintendo llega a DS Yoshi's Island DS. En esta ocasión, nuestro protagonista tendrá que ocuparse no de uno, sino de cinco bebés adquiriendo según el bebé que transporte un superpoder diferente. Además, podrás hacer uso de la doble pantalla como si fuera una sola. ¡Dos mejor que una!.








¡A TOCAR!



La implicación de Marcinko (izquierda) es básica, pero aporta poco aparte de unos juramentos muy originales (ejemplo: "¡Joder con la jodida cabra!"). No es suficiente para distinguirlo de sus competidores.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **BETHESDA**
ESTUDIO: **ZOMBIE STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2º TRIMESTRE 2007**

Rogue Warrior

Además de la cosa nuclear, ¿Por qué querrías revisitar DPRK?

Si está roto, lo has roto tú, imbécil!", ladraba **Richard Marcinko,** marine convertido en autor, en la reciente presentación de *Rogue Warrior* en Las Vegas. No se refería al productor del juego, sino a su método personal para disciplinar a las tropas en combate. Si nos creemos el discurso de sus productores, *Rogue Warrior* (basado en la exitosa serie de memorias y novelas de Marcinko) pretende aportar más precisión y autenticidad a los *shooters* en primera persona tácticos. Si el juego es emblemático de algo, es de lo importante que ha llegado a ser la compra de franquicias económicamente "seguras" para que los productores medianos puedan sobrevivir durante esta generación. Igual que *Saints Row* desvalijó a *GTA* a la hora de inspirarse, este juego se agencia el esquema de juego y los escenarios de *Ghost Recon:* un terreno en el que Bethesda pone todas sus esperanzas debido al poderío del legado del *shooter* táctico de Ubisoft.

Atrapado tras las líneas enemigas en un conflicto imaginario en Corea del Norte, juegas como el mismísimo e irascible Marcinko. Tu objetivo es alcanzar Corea del Sur, territorio pro norteamericano, abriéndote paso entre las tropas enemigas. Para ello mantienes un control absoluto sobre tu unidad mediante el uso de un sistema de activación extrañamente familiar, que deberás dominar para vencer a los asustadizos soldados coreanos.

Apoyado por el Unreal Engine 3, los escenarios del juego han sido dibujados, modelados y renderizados con belleza, y logran reflejar toda la miseria que los norcoreanos afrontan bajo el represivo régimen de Kim Jong Il. Especial atención han recibido los efectos del fuego y el agua, que logran convencer de que, cuando el juego se lance, el año que viene, sus gráficos estarán a la altura del resto de productos que salgan entonces.

Gran parte de su atractivo viene de la calidad de su sistema general de IA, además del concepto de "campo de batalla libre" en el que los jugadores pueden atacar sus objetivos a través de diversas rutas. Aun así, la linealidad de las escenas, preescritas en exceso, desdicen todas esas intenciones y, en su lugar, parecen reflejar las preferencias en forma de pasillo que han inspirado el juego. Dicho esto, gran parte del combate cuerpo a cuerpo parece satisfactorio estratégicamente, incluso si los sistemas de alarma y las dinámicas jerárquicas por unidades se han utilizado demasiadas veces antes.

Se dice que la imitación es la forma más sincera de adulación, pero este juego de Zombie contiene demasiadas ideas de *Red Storm* como para que te sientas bien. Gracias a su acabado gráfico, a su sólida (aunque predecible) IA y a su trama oscura y opresiva, nada hace dudar que acabará siendo un notable *shooter* en primera persona. Lo malo es que copia sin tapujos; desde sus animaciones de curación con manos ondeando a la retícula para las tropas, desde el futuro distópico de Corea del Norte a las estratégicas cargas de munición. Llegue donde llegue, el hecho es que Richard Marcinko, al menos en términos de ventas, no tiene ni comparación con Tom Clancy. De la misma manera, incluso en estado embrionario, no parece probable que la franquicia *Rogue Warrior* pueda ser un rival a la altura de *Ghost Recon.*



Zombie está orgullosa de haber incluido situaciones y escenarios de Corea del Norte, alejando la acción del campo de juego estrictamente militar. A menudo encuentras a civiles, lo que ofrece algunos retos de sigilo.



Ataques alicatados

El modo multijugador es, con mucho, el aspecto más original y técnicamente conseguido de todo el juego. Los usuarios pueden entrar y salir del juego *online* con sólo tocar un botón, y entretanto la CPU toma el control del personaje. Un misterioso sistema de mapeados formados por baldosas permite a los jugadores escoger sólo la primera y la última baldosa del mapa, mientras la central se asigna al azar y cambia una vez cada dos horas, alterando el contorno del paisaje y de la jugabilidad. Aunque el concepto es inteligente, se queda algo corto para las posibilidades de la nueva generación.



En la demo no hay ninguna interfaz visible, no se sabe si porque será así o todavía no se han desarrollado. Es importante que la pantalla esté limpia y con menús simples, pero no tener contadores de munición, equipo o salud puede ser demasiado incluso para los más veteranos de los *FPS* tácticos.



Call of Duty 3

El control remoto hace que el combate de la versión para Wii esté más mano a mano que nunca

Hará falta jugar mucho más para ver lo bien que se manejan los controles de la Wii en las caóticas emboscadas que caracterizan a *Call of Duty 3*. En la versión 360, hay momentos en los que los disparos continuos demandan un juego mucho más agresivo.

PLATAFORMA: **Wii**
PRODUCCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **TREYARCH**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

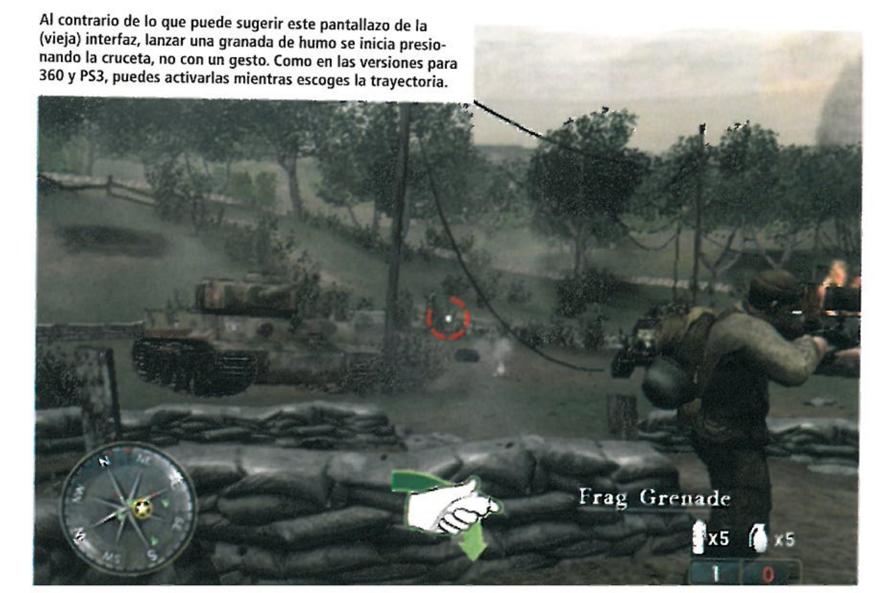


Las fases con vehículos, como el comandante de un tanque polaco como personaje secundario jugable, sacan partido al control de la Wii.

En la 360, *Call of Duty 3* se caracteriza por unos aluviones de ruidos bélicos tan apabullantes que incluso te siguen, de forma momentánea, al menú de pausa junto al pitido de tus oídos: es un salto constante entre los nervios de la inacción y el movimiento más frenético. En Wii verás el mismo juego, con sus niveles recreados, aunque con un control que ofrece una sutil revolución. Ofrece unas batallas más prudentes, más inteligentes, casi transmitiéndote que eres un veterano acostumbrado al caos en lugar de un veterano de los *shooters* con un mecanismo de apuntado más preciso.

Como era de esperar, apuntar con el Remote daría envidia a las pistolas de luz, pues encuentra un equilibrio de calibración entre la seguridad de los *sticks* analógicos y la agibilidad sobrenatural del ratón. Al usarlo para apuntar a través de la mira de un rifle, hay una notable sensación de conexión –suficiente para obviar las extrañas decisiones del juego sobre si los disparos alcanzan a su objetivo o no– que anima a los tiroteos basados en la ocultación y la precisión. Se ha incluido, con inteligencia, la capacidad de agacharse girando el Remote. Aunque funciona perfectamente en la lucha cara a cara, el control tiende a llevarte a un ciclo: cubrirte, observar y devolver los disparos, más que a la descerebrada urgencia de sus primos consoleros de responder vomitando plomo a toda pastilla.

Al contrario de lo que puede sugerir este pantallazo de la (vieja) interfaz, lanzar una granada de humo se inicia presionando la cruceta, no con un gesto. Como en las versiones para 360 y PS3, puedes activarlas mientras escoges la trayectoria.



Los cambios de postura y las granadas se controlan con los botones, mientras el recambio de armas y la recarga usa la sensibilidad del toque del Nunchako. La arremetida con el Remote del cuerpo a cuerpo difiere del golpe resultante –sería más lógico un bayonetazo que la violencia limpia de la serie no puede permitir–, pero el único traspié del control está en las secuencias QTE llamadas "Acción de Batalla".

El habitual machaque de botones no es menos raro que agitar el mando como si te abrieras paso entre la vegetación, sobre todo teniendo en cuenta que los gestos (un segundo movimiento en forma de garrotazo con los mandos juntos, al menos, encaja con la acción) no se corresponden a la lucha cara a cara en pantalla. Nos han asegurado que otras secuencias son más disfrutables, como llevar remando una barca hasta tierra, pero es probable que Treyarch haya usado mejor la sensibilidad del movimiento al llevar al juego los actores habituales de un shooter.

Es un cumplido ambiguo, pero la confianza de *Call of Duty 3* permite asegurar que Wii tendrá a tiempo su propio *GoldenEye*. Mientras llega la perfecta unión entre mando, consola y creador, esta conversión de un *shooter* militar puede convertirse en un inesperado hito para la plataforma.



Círculo perfecto

A pesar de su origen en PC, *Call of Duty* suele percibirse como un *shooter* de consola, y es probable que las versiones para PS3 y 360 (arriba) sean el centro de todas las miradas, además de la prueba de fuego de cómo los títulos multiplataformas se desenvuelven en la nueva máquina de Sony frente a la de Microsoft. Aunque es tentador hacer comparaciones visuales semejantes con la versión para Wii, en realidad no tienen sentido, ya que la precisión del esquema de control estilo ratón provoca una experiencia diferente, que además devuelve al juego un poco a sus orígenes.

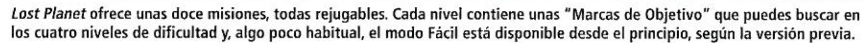
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **17 ENERO 2007**

Lost Planet: Extreme Condition

Inafune pasa en su segundo juego en exclusiva para la 360 de los fríos muertos vivientes a un frío casi de muerte, pero no varía la presión







Lost Planet **ofrece unas doce misiones, todas rejugables. Cada nivel contiene unas "Marcas de Objetivo" que puedes buscar en los cuatro niveles de dificultad y, algo poco habitual, el modo Fácil está disponible desde el principio, según la versión previa.**

Aunque a primera vista se ve que *Lost Planet,* un sobrio *shooter* en tercera persona de paisajes nevados y ritmo de jogging, no tiene nada en común con ese *beat'em-up* lleno de humor negro que es *Dead Rising,* ambos tienen en común algo más que ser conocidos juegos japoneses para la 360: son para una consola que ha tenido una acogida más glacial que la que espera a los que se aventuren en este juego. Los dos parten de la misma idea: la humanidad está arrinconada y desesperada, con enemigos atacando en manada y la necesidad de moverse para sobrevivir. Pero aquí el estrés no viene del reloj o de las masas de zombis, sino de estar expuesto a un clima extremo. Y no sólo porque vaya acabándose tu energía termal (el cual, para duplicar la tensión, utilizas para recargar tu salud). Si estás en el exterior, cuanto más yermo es el paraje, más enorme es el monstruoso y prehistórico Akrid que se te viene encima. Y si estás en el interior, la típica claustrofobia de los *shooters* convierte a los pasillos en ratoneras cuando hay algún Akrid de por medio.

La agresividad se incrementa de una forma, literalmente, imparable en la secuencia inicial del juego, en la que una patrulla de exploración es dispersada por la llegada de un Akrid-estegosaurio. Escapar es la única opción lógica que te queda en esta ocasión, y volverás a tener que hacerlo dos niveles después, cuando, caminando por una llanura helada, veas un excavador gigante que convierte la escena en una blanca pantalla de muerte para todo aquél que no salga por piernas. No es que las variadas formas de los Akrid no tengan obvios puntos débiles. Las brillantes bolsas termales de lo alto de las rocosas armaduras de las tropas Akrid son fáciles de ver, aunque es difícil darles un buen tiro. Acertar te hace sentir que les has dado dónde más duele, ya que las bolsas revientan como cristales rotos, pasando del naranja cálido al rojo iracundo.

El sistema de combate no trae muchas instrucciones, pero revela un modo de apuntar instructivo. Los gatillos deslizan la cámara mediante ángulos rectos, y una zona muerta rectangular en el centro de la pantalla permite un apuntado más flexible mientras disparas, pero necesitas algún tiempo para usar ambas cosas con comodidad. Lo que queda claro, tanto en el resto del juego como en los controles, es que la experiencia de *Lost Planet* tiene su propio ritmo; y si eso no le diferencia con convicción, lo conseguirá la escala y la intensidad de sus peleas contra los monstruosos enemigos. Pero –como siempre– será el atractivo de la furia y brillantez al estilo Hollywood que transmita la que dirá si vale la pena.

Héroe al cero absoluto

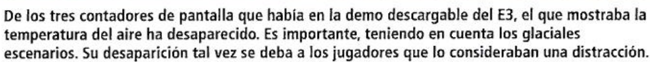
Aunque llevas un garfio que puedes usar muchas veces, sólo le sacarás todo el provecho en la situaciones que puedas afrontar desde varios ángulos. Éstas suelen presentarse en forma de encuentros con enemigos humanos –los Piratas de la Nieve– más que con los Akrid más grandes, con los que es complicado que tú hagas el primer movimiento. Sobre las armas, hay una estructura dual persistente que te hace usar ambos gatillos, ya sea al ir a pie, montado en tu Traje Vital, o disparando desde la precaria comodidad de un silo de misiles. Yendo a pie, puedes cargar con dos armas para disparar con el gatillo derecho, y lanzar uno de varios tipos de granadas con el izquierdo.



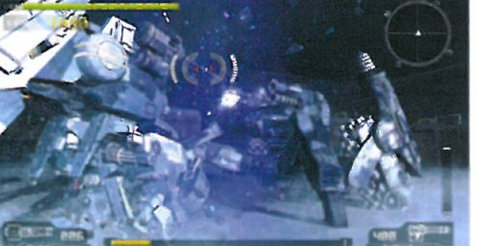


Tras los cuerpos redondeados de los humanos de *Dead Rising,* Lost Planet ofrece unos personajes más esbeltos. Debido a toda la ropa que llevan en el exterior, su humanidad sólo se puede ver en las escenas de video.





De los tres contadores de pantalla que había en la demo descargable del E3, el que mostraba la temperatura del aire ha desaparecido. Es importante, teniendo en cuenta los glaciales escenarios. Su desaparición tal vez se deba a los jugadores que lo consideraban una distracción.





Rayman: Raving Rabbids

Rayman irrumpe en la Wii con la mejor de las intenciones; pero ¿Raving Rabbids te conmocionará o te sacudirá?

Aunque Wii puede parecer el mayor truco que Nintendo se ha sacado de la manga desde la Virtual Boy, al menos hay una utilidad para la que resulta una apuesta segura: los minijuegos. Ubisoft también lo cree, como lo demuestra la seriedad con la que se ha tomado el lanzamiento de este juego original.

Raving Rabbids deja de lado el plataformeo marca de la casa para ofrecer más de 70 minijuegos distintos, en los que Rayman asume desafíos con los que entretener a una horda de conejos invasores: cerdos a los que debes ordeñar y conejos dentro de vagonetas que debes empujar a toda velocidad. Todos explotan los diversos usos del mando de la Wii: girarlo como un lazo, apuntar con él como una escopeta o usarlo como un lápiz.

Gráficamente, *Raving Rabbids* es pura GameCube, pero, aun así, su estilo visual está bellamente ajustado. Los Rabbid desprenden carácter –peludas encarnaciones del mal, con bocas torcidas y ojos ladinos– y los entornos están llenos de vida y de detalles. Pero el aspecto en la que el juego realmente brilla es en la calidad de su interacción visual: los animales chillan de vergüenza cuando abres su retrete en el juego de golpear puertas, o tiemblan de hambre cuando les ofreces comida. Éste es un juego que consigue premiar y castigar al jugador con un carisma innegable: algo que no sorprende, viniendo de los desarrolladores de *Beyond Good and Evil* y *King Kong*.

Pero la apuesta de Ubisoft puede no ser tan redonda como parece. En la versión probada, el juego resulta más divertido de observar que de jugar. Hay demasiados desafíos que ofrecen más jugabilidad de la que luego alcanzan; eso sí, tienen una presentación preciosa. Ver a alguien agitar una vaca en el aire al girar el control remoto parece sugerir mayor diversión que la que el acto en sí despierta: si bien los controles pueden mejorar un juego, no pueden crear uno desde cero, y *Raving Rabbids* carece de ese vínculo especial que une la acción en pantalla y la interfaz.

Aun así, algunos de los minijuegos son prometedores. La caída libre a través de una serie de anillos de colores recuerda a las divertidas tardes pasadas jugando a *Pilotwings*, y su modo multijugador, disponible para más de 50 de los juegos, es de lo más entretenido, aunque físicamente agotador.

El éxito o el fracaso de *Rayman: Raving Rabbids* reside en su equilibrio. Aunque no hay duda de la sinceridad de las intenciones de Ubisoft, el principal problema puede ser que el desarrollador se ha acercado a la consola de Nintendo desde una perspectiva que sólo tiene en cuenta su novedad. Lo que es un error peligroso, e insinúa que la jugabilidad rápida para la Wii puede ser más difícil de equilibrar de lo que muchos habían pensado.

Sin un *Wario* en perspectiva, el juego de Ubisoft aún puede ser la mejor manera de mostrar el excéntrico potencial de la Wii a toda una caterva de amigos. Muestra la cara más accesible de la consola, aunque un acercamiento más profundo lo revela como el tipo de juego que, sin querer, puede acabar creando una mala reputación a la nueva plataforma de Nintendo.

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**







Las secciones de *FPS* sobre railes hacen que sea como un parche de urgencia de *Time Crisis*. Son breves, llenas de inventiva y pueden jugarse en multijugador.



Lanzamientos locos

¿Qué pasará cuando *Raving Rabbids* llegue a la PS2? Será un desafío a la lógica más allá de la mercadotecnia. Tomar un juego tan pensado para el especial mando de la Wii y ajustarlo al DualShock parece una labor desagradecida.

Más adecuado es, sin duda, el acuerdo al que Ubisoft ha llegado con Unicef para que Rayman, la mascota creada por Michel Ancel, sea uno de los embajadores de la ONG para difundir los derechos de los niños en una campaña compuesta de tres vídeos. Pero esta campaña no llegará al sur de los Pirineos, según informa Ubisoft España.



Los diversos minijuegos de *Rayman* pertenecen todos al mismo y reconocible mundo. La facilidad con la que los desarrolladores crean instantes llenos de vida tanto en desiertos como en montañas es una prueba de su conocimiento de la licencia *Rayman*.



El diseño de personajes es uno de los puntos fuertes del juego. Gracias a él, el concurso multijugador de ordeñado, que podría haber sido una prueba de resistencia de tus ligamentos, se convierte en algo mucho más divertido.



Será una alegría para los devotos de Marvel encontrarse con todos los personajes del tráiler: todo el mundo conoce a Spiderman y al Capitán América, pero a muchos habrá que presentarles los valores de Uatu o Galactus.

Marvel Universe Online

A todos nos gustaría columpiarnos en una telaraña, pero ¿te permitirá hacerlo el multijugador masivo de Marvel?



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **CRYPTIC STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



DCSoft

La rivalidad entre DC y Marvel siempre ha sido encarnizada, aunque cada editorial ha conseguido diferenciar con éxito sus respectivos universos comiqueros hasta unos niveles sorprendentes. Ese espíritu competitivo está destinado a continuar, ya que DC también tiene un multijugador masivo en preparación: un juego producido nada más y nada menos que por Sony Online Entertainment, lo que significa que Sony y Microsoft también competirán en asuntos de superhéroes. Lo único que se sabe del proyecto de DC es que estará supervisado por el dibujante Jim Lee. Un buen comienzo, ya que de momento no hay ninguna estrella equivalente en el proyecto de Marvel.

Make Mine Marvel" es una frase que, seguramente, NCSoft no tendrá muchas ganas de oír. Al principio de 2005, Marvel lanzó una demanda aduciendo la violación de sus derechos de autor en la serie *City of Heroes/Villains* de NCSoft. Para el asombro de unos y la alegría de otros, la editorial de cómics perdió el pleito; así, tuvo que llegar a un acuerdo que les dolió mucho más en el bolsillo que en el orgullo. Tras el juicio, las dos compañías llegaron a un entendimiento amistoso en que reiteraron su respeto mutuo. Y ése fue el final.

Pero ahora Marvel está labrándose su propio camino en el mercado de los multijugador masivos, y, por si fuera poco, logrando a Cryptic Studios, los desarrolladores de *Heroes/Villains*, para ello. Microsoft, que nunca se ha perdido eso de invertir en una fórmula de éxito seguro, se ha incorporado como productor: todos salen ganando. Cryptic ha mostrado unas comprensibles reservas a la hora de hablar del equilibrio entre ambos mundos jugables... Y es que aún está vigente el contrato con NCSoft para crear en el futuro nuevos contenidos. Que *Marvel Universe Online* vaya a estar disponible en Live juega a favor del título al extender el concepto de superhéroe MMO a los consoleros. En su versión para PC (que no sale en España), el título será lanzado bajo la marca Games for Windows; lo que aún no se sabe es si se podrá jugar entre ambas plataformas.



Con esta tremenda cantidad de propiedades intelectuales, habría sido genial haber visto algo del juego, pero hasta ahora lo único que se ha mostrado es un tráiler con gráficos por ordenador de personajes icono de Marvel.

Otro gran misterio que sigue sin desvelarse es cómo se enfocará la jugabilidad. Quizá los personajes jugables sean todos del repertorio de Marvel, separando después áreas de juego como pequeños "universos": un concepto multijugador por definición, pero, de masivo, nada. Los personajes creados desde cero pueden ser una solución, pero inevitablemente diluirían el material de partida y ello haría que todo fuera una mera copia del propio multijugador heroico de NCSoft. Lo que nos lleva a una tercera opción, igual de problemática: la de ver innumerables copias de Spiderman y Hulk pululando por el juego, ejércitos de La Cosa y Doctores Muerte preparándose para pelear entre ellos y, literalmente, múltiples Hombres Múltiples. Por no hablar del tema del equilibrio: ¿es justo, por ejemplo, enfrentar al intergaláctico Estela Plateada contra el humano Castigador? ¿Cómo es posible, conceptualmente, aumentar los superpoderes? ¿En ese sentido, quién puede jugar con qué personaje y por qué?

Ahora mismo, todo son especulaciones. Cryptic está ofreciendo la información con cuentagotas a medida que los detalles van encajando, pero es que hará falta mucho trabajo del desarrollador para lanzar una experiencia Marvel que pueda satisfacer las amplísimas expectativas de los fans.

Cuestiones prácticas aparte, hay bastante campo de acción en la poblada historia de Marvel para ofrecer una experiencia *online* satisfactoria. No es difícil imaginar un esqueleto de ideas similares a *World of Warcraft*, enfrentando a los pérfidos villanos con los valientes héroes. Los amantes del cómic llevan mucho tiempo esperando un gran lanzamiento que les apasione sin llevarlos de la mano. Si *Marvel Universe Online* es capaz de hacerlo, será un bombazo.

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Sacia tu "Need for Speed" en exclusiva con Vodafone live!



Disponible para consola







Vodafone live! con 3G
Nokia 6234

Descárgate en exclusiva en **Vodafone live!** el videojuego "Need for Speed. CARBONO" y vive las mejores carreras de coches en tu móvil. Enfréntate a los jefes de bandas rivales para conocer quién es el más rápido. Juega en 12 escenarios diferentes y mejora tus resultados reclutando a nuevos miembros para tu banda y perfeccionando tu coche.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**

Recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

Precio 3€; versión en 3D 4€. Navegación: 50 cents/conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 cents/conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc.





SONY
START
SELECT
R
L

TODO SOBRE LA PS3

A veces el mejor indicador de cómo va una compañía es lo que hacen sus competidores. Así, la proclama de Microsoft de que "el juego de próxima generación ya está aquí" no es tanto una afirmación orgullosa de que Xbox está ya consolidada como la iniciativa de una compañía asustada. Claramente es una reacción al infame grito de guerra de Sony de que "la nueva generación empezará sólo cuando nosotros lo digamos". Pero un fabricante que tuviera realmente confianza ignoraría esas afirmaciones y se centraría en ganar terreno mientras pueda encabezar el mercado de próxima generación.

La falta de seguridad de Microsoft contrasta con su postura pública. En el E3 de este año sostuvo que alcanzaría los 10 millones de consolas Xbox 360 vendidas antes de que Sony vendiera la primera de las suyas. PlayStation3 ha aparecido en Japón y Estados Unidos y está a las puertas de hacerlo en Europa en marzo, y los expertos cifran el parque instalado mundial de la Xbox 360 en 4,6 millones de unidades. Hay quien dice que la 360 se vende más despacio que la Xbox en el mismo punto de su ciclo comercial.

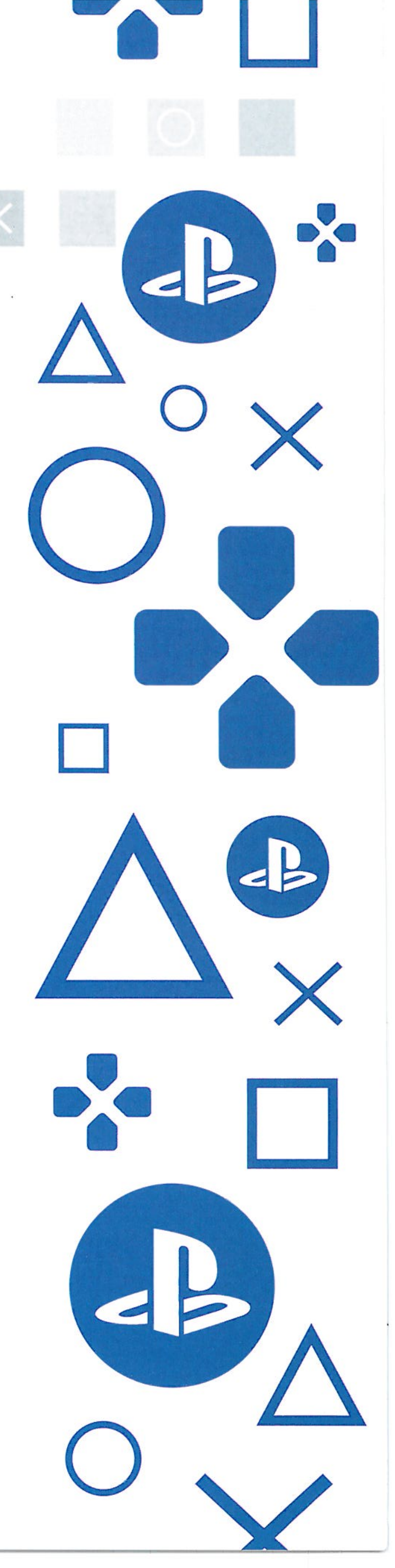
La unidad HD DVD de la Xbox 360, preparada en muy poco tiempo para conceder a la plataforma más competitividad con el enfoque de Sony, ha conllevado un giro hacia juegos de carácter más familiar, y el anuncio estratégico de los primeros detalles de *Halo 3*, al mismo tiempo que Sony ultimaba su propio lanzamiento de la PS3, no supondrá una mejora excesiva de la máquina de Microsoft.

El proceso de nacimiento de la PlayStation 3 ha sido difícil para Sony, a veces casi cómico, pero la consola ya está en manos de varios cientos de miles de usuarios, y millones se disponen a tenerla en los próximos meses. Aquí echamos un vistazo más de cerca a algunas de las razones por las que, pese a los torpes esfuerzos de Sony, sigue siendo tan alta la demanda de su consola, y no la de la Xbox 360.

PLAN DE JUEGO DE LA PS3



LA CONSOLA DE SONY ES DIFERENTE AL RESTO, PERO ¿EN QUÉ SE DIFERENCIA EXACTAMENTE?



Intenta mirar más allá de sus relucientes curvas negras, de las decenas de miles de polígonos que mueve por una pantalla de resolución 1.080p sólida como una roca, y escucha. ¿Oyes algo? Escucha con más atención. Ese ruido que casi no se aprecia es el sonido de un dispositivo creado para situarse en el centro mismo del salón, para ser el eje del llamado estilo de vida digital. Se supone que los dispositivos actuales no deben ser tochos feos y ruidosos, y la PS3 se ha construido con la filosofía de ser discreta. La máquina de Microsoft, en comparación, se comporta como... bueno, como una máquina.

Puede que esto no parezca importante para diferenciarse de la competencia, pero sirve para ilustrar la falta de finura del diseño de Microsoft, y convierte la Xbox 360 en un cacharro que sigue firmemente anclado en la categoría de las consolas de videojuegos, por muchas funciones no

La experiencia de la PlayStation3 es más sutil, visualmente más discreta

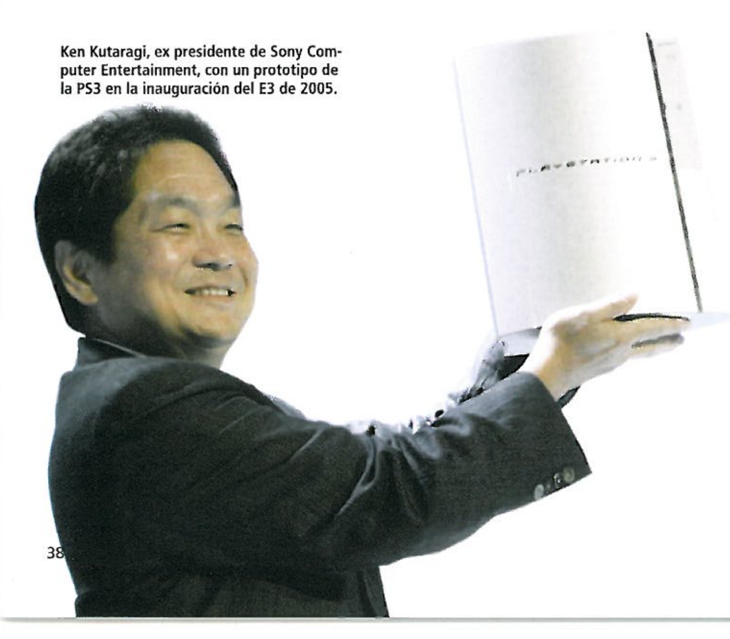
relacionadas con los juegos que pueda incluir dentro de su tosco perfil.

Los chillones verdes y naranjas del frontal de la Xbox 360 suponen la plena confirmación de que este equipo se ha quedado a residir en los valles de tonos pastel de Videojuegolandia. La experiencia de uso de la PlayStation3, en cambio, es más sutil, visualmente más discreta, un refinamiento que proporciona la interfaz XMB (de barra multimedia), introducida por Sony por vez primera en la PSX y más recientemente en la PSP y en su televisor plano Bravia de gama alta. No hay nada en su apariencia que recuerde a los videojuegos. Para acceder a los juegos, de hecho, hay que pinchar a la derecha, tras recorrer cinco opciones del XMB.

En el modo de visión fotográfica se aprecia plenamente la agudeza de la visión de Sony para tomar el control del hogar. Extrae los datos de una fuente de memoria externa o de su disco duro: la consola te permite ver fotos ofreciéndote la oportunidad de rotarlas o hacer ampliaciones con el zoom, pero, además, puede seleccionarse también un modo secundario para diapositivas. Esto te transporta a una deslumbrante superficie blanca de laboratorio sobre la cual se disponen tus fotos en una línea continua. Cada una renderizada e iluminada en 3D en tiempo real: algunas son fotos tradicionales de colores saturados, otras tienen bordes al estilo Polaroid; de vez en cuando aparecerá un grupo de negativos (renderizados como si fueran negativos reales de tus fotos). Las indicaciones de fecha tomadas de los datos de las imágenes, mientras tanto, aparecen a un lado con una letra como si estuvieran escritas a mano con un lápiz. No resultará especialmente práctico si necesitas ver con urgencia lo bien que quedó aquel atardecer en la playa, pero es condenadamente elegante y encaja a la perfección con el tono y el perfil que caracterizan a la PS3: es decir, el dispositivo multimedia todoterreno más sofisticado que hayas visto jamás.

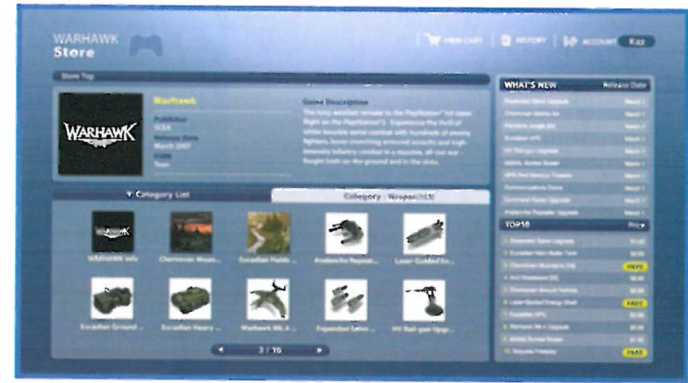
Ese enfoque multiuso incluye la reproducción de audio: el XMB dispone tu música igual que su equivalente en la PSP. Elige una pista (MP3, AAC, etcétera) y podrás acceder al audiovisualizador integrado. La retroalimentación visual de la PS3 muestra más clase y resulta más agradable y fluida, mientras que la Xbox 360 realiza su labor en un entorno más angulado y psicodélico.

Las opciones de vídeo, por su parte, muestran otro aspecto del frontal de la PS3 que será pasado por alto en un primer vistazo superficial, pero que con el uso resultan de ese tipo de ideas que van tanto con el diseño de la PS3. El Cell de la PS3 decodifica múltiples vídeos en alta definición 1.080p en tiempo real, de modo que cada vídeo almacenado en tu disco duro aparece en formato miniatura mostrando su verdadero contenido en movimiento. Puedes editar el aspecto de esas miniaturas, eligiendo que muestren el comienzo de su ciclo desde, digamos, el segundo 15. (¿No le



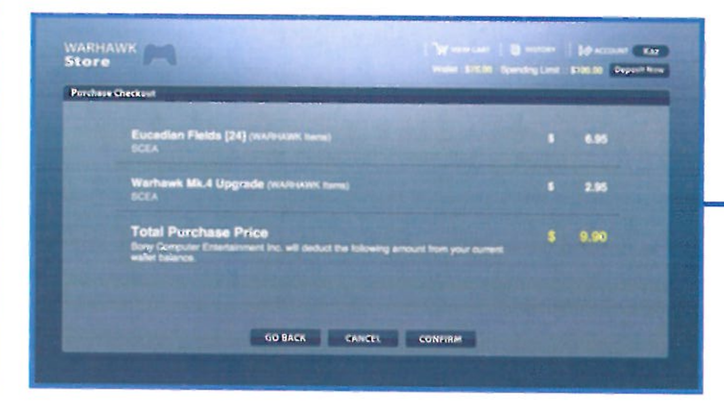
Ken Kutaragi, ex presidente de Sony Computer Entertainment, con un prototipo de la PS3 en la inauguración del E3 de 2005.











DE COMPRAS CON SONY

Sony y sus muchos socios en la industria editorial están convencidos de que el contenido descargable será fundamental de la experiencia PlayStation 3. Sin embargo, hace muy poco que se ha clarificado el proceso para comprar añadidos al juego...

ENTRAR EN LA TIENDA

Con un aspecto muy similar al diseño de una cibertienda más o menos convencional, y por tanto con un estilo más acogedor que el de las superintegradas secciones de descarga de la Xbox 360, la sección frontal organiza todo lo que hay disponible en grupos: demos, juegos completos y elementos diversos.

DESCARGAR JUEGOS ENTEROS

Sony ha revelado que hay 40 juegos completos en vías de estar disponibles para descargarlos para la PS3, incluyendo *Calling All Cars* y *Blast Factor*, y que cada uno costará 15 dólares en EE.UU. Estos juegos estarán vinculados a la identificación de los usuarios, de modo que podrás conectarte a la PS3 de un amigo y descargar en su máquina un juego que hayas comprado. El juego se eliminará una vez te desconectes y podrás descargarlo sólo cinco veces en total.

REVIVIR EL PASADO

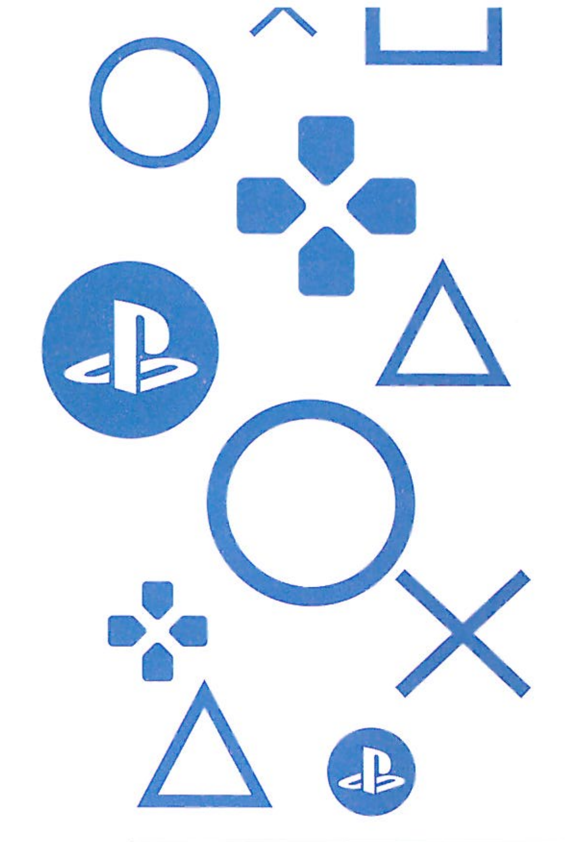
Sony ha confirmado que ofrecerá juegos antiguos de otras plataformas no propias de Sony para jugar en PS3, del mismo modo que Nintendo hace con su Wii, y que esos títulos estarán disponibles a través de la PlayStation Store. Hasta la fecha sólo se ha hablado de PC Engine y Mega Drive, sin confirmar títulos, aunque el precio será el mismo que en la Wii. Sony también venderá juegos de PS1 para su emulación en la PSP.

CONSTRUIR A MEDIDA

Muchos juegos ofrecerán soporte para elementos adicionales que se podrán comprar para suplementar lo que se suministra en los discos. Desde armas hasta ropajes para los personajes, e incluso episodios nuevos, todo el material estará disponible aquí, clasificado por títulos: habrá una parte que se ofrecerá gratis, y una gran parte que se venderá a un precio a veces mínimo, a veces significativo. En algún momento empezarán a estar disponibles para la descarga álbumes musicales e incluso películas enteras.

ABRIR LA CARTERA

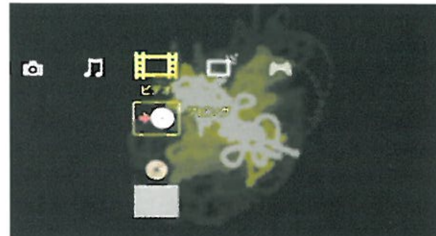
Cada usuario tiene una cartera, que se llena con dinero en efectivo del mundo real mediante tarjeta de crédito o PlayStation Cards. Una vez se han elegido las compras, el usuario ve detallada su compra en la facturación (otra vez, igual que en internet) y la transacción se confirma.

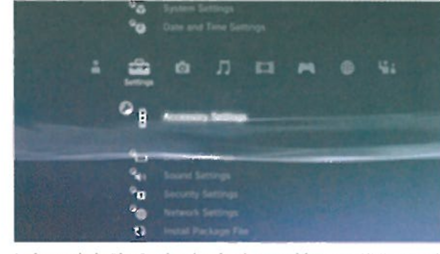






Hay prototipos de la PS3 en varios colores, pero de momento sólo estará a la venta en negro . Sin embargo, la consola llegó en dos versiones a Norteamérica: una con disco duro de 60 Gb, wi-fi y ranuras para memoria externa, y una versión de 20 Gb sin extras.





La barra de la PlayStation (encima), conocida como XMB, se usó primero en la plataforma multimedia de Sony PSX (arriba), que se lanzó en Japón en diciembre de 2003.

ves sentido? Imagina tener diez tráilers de películas, y que todos comienzan con la pantalla de clasificación por edades y los logos de los estudios, antes de mostrar alguna acción: ¿cuánto más fácil sería tu vida si tus miniaturas mostraran contenido que pudieras identificar al momento?)

La navegación por internet es igualmente elegante, y ofrece hasta seis ventanas simultáneas alineadas en una rejilla, cada una de las cuales se agranda para subir al primer plano de la imagen cuando se seleccionan. Como pasa en cualquier navegador, puedes cambiar los tamaños de las fuentes, lo que mejora su comodidad en televisores de definición estándar, y ofrece soporte para contenido Flash y demás (como el resto del sistema operativo, el navegador se actualizará con el tiempo para garantizar la plena compatibilidad con futuros desarrollos tecnológicos). Puede conectarse un teclado inalámbrico o unido al puerto USB para introducir datos, aunque Sony parece convencido de que su interfaz numérica de tipo *pop-up* y estilo *keyboard,* versión de la que también funciona en la PSP, cubrirá las necesidades de la mayoría de usuarios con su predicción del texto.

Conectar otros dispositivos externos es fácil gracias a la tecnología Bluetooth. Pero el dispositivo que es más probable que uses conectado a la PS3 es la PSP, mediante wi-fi (tal cual o a través de una red local), para entrar en lo que Sony denomina modo Remote Play. Una vez hecha la conexión, se abre una pantalla negra en tu televisor con la leyenda "Remote Play en marcha". Tu PS3 está ahora bajo el control de tu PSP: la consola base está tomando los datos que en condiciones normales estaría renderizando para el televisor, comprimiéndolos para la portátil y enviándolos como un *streaming* de vídeo. El Remote Play funciona con cualquier "contenido multimedia de tipo lineal", lo que significa que puedes usar la PSP para acceder a CDs, DVDs o discos Blu-ray que estén en la unidad óptica de tu PS3 o en su disco duro. Puede activarse en cualquier momento: podrías empezar a ver una película en el salón, detenerla, pasar a modo Remote Play, irte al dormitorio y seguir viéndola en tu PSP desde el momento exacto en que congelaste la acción.

Los planes de Sony para su Remote Play son una prolongación de su tecnología LocationFree TV, y poco después del lanzamiento podrás conectar una PSP a la PS3 por medio de una conexión P2P a través de internet y así aumentar su utilidad. De modo que, si te quedas dormido viendo la película puedes recuperar el final en tu hora de la comida al día siguiente, en el trabajo. O compartir tus fotos desde casa con tus colegas. Podrás usar el navegador web de la PS3 desde la PSP, y esto no es contenido multimedia lineal, de modo que parece que en el futuro será posible ejecutar al menos ciertos tipos de juegos en Remote Play. En cuanto al soporte de vídeo, la decisión de Sony de optar por el formato Blu-ray ha constituido la




El juego *F1* propio de Sony usa las SPUs de Cell para crear efectos increíblemente efectivos de lluvia sobre la lente de la cámara. No se muestra aquí una secuencia del juego que renderiza los llamados rayos dios en tiempo real, una técnica que es al mismo tiempo sutil pero abrumadora. También es evidente el uso de SPU en *Heavenly Sword* (derecha) de Ninja Theory, que dedica una unidad entera a calcular el movimiento de la larga melena de su heroína.



Las ranuras Compact Flash, SD/MiniSD y Memory Stick de la PS3 van bajo una tapa de plástico algo endeble, Los cuatro puertos USB 2.0 están bajo el frontal, cerca de la base.



maniobra más analizada de su estrategia. Pero los juegos se están volviendo más grandes. Siempre se contó con que el DVD sería superado, y la lógica de Sony ha dictado que es más sensato empezar de cero con una tecnología emergente a tener que realizar la transición en cinco o seis años y que otra consola tome la iniciativa. Lo que es desconcertante es que la Xbox 360 utiliza almacenamiento óptico de la generación anterior, lo que hará que se produzcan muchos lanzamientos multiformato para adaptarse a las limitaciones de las plataformas de menos capacidad.

¿Querrás comprar tus películas favoritas en Blu-ray? ¿Se mantendrá el apoyo que los principales estudios cinematográficos han prestado a Blu-ray? ¿No nos estamos olvidando de las anteriores experiencias fallidas de Betamax, MiniDisc y UMD? Sobre estas preguntas gira el futuro de la PS3 como dispositivo para reproducir películas.

Pero los que los jugones analizarán será la capacidad de la PS3 para jugar, naturalmente. Y en el lanzamiento sus juegos se parecerán a los que la mayoría de nuevas plataformas ofrecieron cuando desembarcaron en el mercado, con un puñado de activos antes nunca vistos –el soporte Full HD de 1.080p será especialmente perceptible en las pantallas que estén preparadas para ello– pero pocos indicios que sugieran que la industria del *gaming* se va a ver sacudida hasta los cimientos; sólo Nintendo puede presumir de cierto historial de un lanzamiento de juegos que hayan sido capaces de tanto. Pero no hay la menor duda de que este hardware es más capaz que la Xbox 360 de ofrecer código absolutamente revolucionario (*Lair,* por poner como ejemplo un juego para PS3 de primera generación, no podría haberse hecho tal cual para la consola de Microsoft). Y los desarrolladores manejan mejor la arquitectura de la PS3 que la de la PS2 en su lanzamiento.

Un aspecto de la PS3 que aún no estará totalmente a punto para su comercialización es el juego *online,* aunque Sony prevé más contenido a principios de 2007. En primera instancia se limitará a que juegos como *Resistance* apunten una tentativa inicial. Phil Harrison, director de los estudios mundiales de SCE, ha dicho: ¿Sincronización entre máquinas? "Sí". ¿Soporte *online* para todos los juegos? "No será obligatorio. Algunos juegos tendrán marcadas todas las opciones, y otros no". ¿Habrá servicios transversales a los juegos? Y demostró la opción de mensajería en la red de la PS3, que funciona como independiente por encima de la acción en *Blast Factor,* para comunicarse con un colega que esté jugando a un juego distinto. ¿Habrá chat por voz en todos los títulos? "No hay razón para que no sea así".

Los primeros usuarios se perderán algunas piezas del puzzle completo de la PS3 hasta que Sony actualice el sistema. Las primeras consolas ya estaban previamente comprometidas para pedidos por encargo, y Sony no podrá fabricarlas lo bastante rápido como para satisfacer toda la demanda hasta bien avanzado 2007, lo cual puede tener implicaciones preocupantes para el despliegue europeo de marzo.

¿Quién no quiere una PS3? Muchos han dicho que el precio estimado de la consola en Europa rondará los 600 euros, lo que se supone que es demasiado, olvidando que hace 20 años pagábamos más por la máquina de juegos más potente de aquella época (el Commodore Amiga A500). ¿Vale una PS3 200 euros más que una Xbox 360? Desde luego, el desembolso es un problema mayor para los que se animaron a sumarse a la alta definición hace 12 meses con la Xbox 360, y para aquellos que se hayan gastado 3.000 euros en una tele plana 720p que pronto resultará no estar demasiado preparada para el futuro...

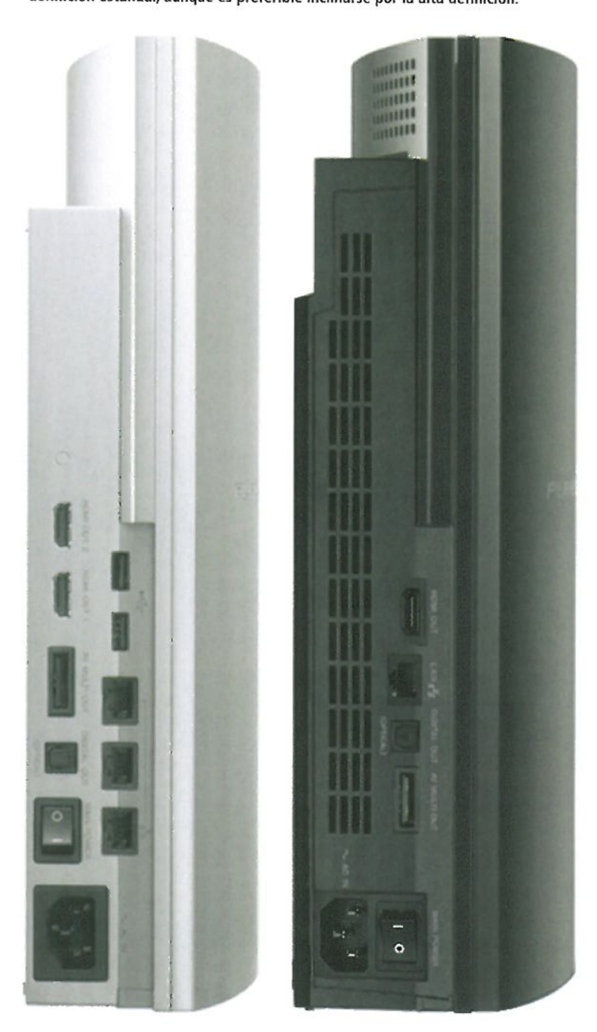
En cuanto a la proyección futura de la PS3, como Phil Harrison sostiene, absolutamente todos los desarrolladores de videojuegos para consola con cierto peso mundial respaldan a Sony, aunque los frutos más dulces de sus desvelos no empezarán a aparecer hasta dentro de un año, cuando la plataforma ya habrá madurado un poco. Seguirá siendo la plataforma más cara, pero habrá más razones para adquirir una si para entonces no te has rendido a los encantos del nuevo eje del entretenimiento digital del hogar.

Este hardware es más capaz que la Xbox 360 de ofrecer código revolucionario





Con retoques, el navegador web de la PS3 está como en casa en una pantalla de definición estándar, aunque es preferible inclinarse por la alta definición.



Diferencia entre el aspecto final y el diseño inicial de la PS3 (izquierda). Presentada en la E3 de 2005, la original incluía dos salidas HDMI para ver vídeo simultáneo en varias pantallas. La mayor ventilación es otro cambio.

LA MÁQUINA

QUÉ HAY QUE TENER EN CUENTA ANTE SU LANZAMIENTO

PS3

(60 G.: 599 € 20 G.: 499 €)

No llegará a las estanterías de las tiendas europeas hasta el próximo mes de marzo, pero el exterior de la PlayStation 3 ya no va a cambiar de aquí a entonces (por dentro sí, actualizándose el *firmware)*, lo que significa que los jugadores españoles recibirán lo que ves en la imagen: la misma consola voluminosa y de apariencia elegante que se acaba de poner a la venta en Japón y EE.UU.

El acabado de la unidad es más agradable al ojo que el prototipo que se mostró por vez primera en la rueda de prensa de Sony en el congreso E3 de 2005: un dispositivo plateado que contrastaba con el acabado blanco mate popularizado por el iPod de Apple, y adoptado por Microsoft y Nintendo, dejando a Sony, que hace tiempo era sinónimo de diseño clásico, con un aspecto extrañamente fuera de lugar. Con su negro superreflectante, la consola encaja a la perfección con los últimos televisores HDTV de gama alta.

Mide aproximadamente 20 mm más de anchura, 15 mm más de altura y 20 mm más de grosor que una Xbox 360 (con el disco duro conectado), y también es más pesada, un factor atribuible principalmente a su PSU integrado (que al final no es silencioso).

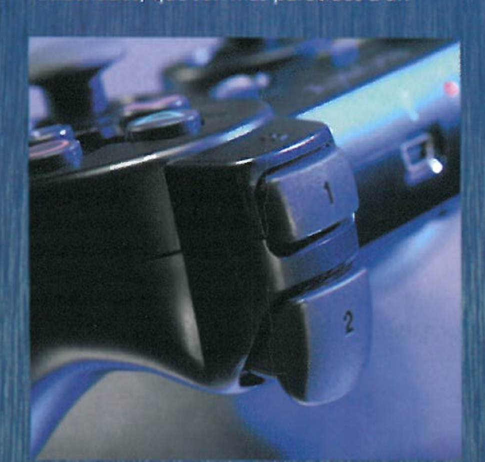
Las ranuras de memoria se ven suplementadas con LEDs rojos, azules y verdes cerca de su 'botón' de encendido, para indicar diversos estados de funcionamiento, más dos LEDs adicionales que revelan la actividad del disco duro y de la red wi-fi. En la parte trasera van los puertos HDMI, Ethernet, óptico y el formato de salida AV propio de Sony, más un conmutador de encendido.

Al margen de su heterodoxa forma, quizá el toque más sorprendente del diseño de la PS3 es el mencionado 'botón' de encendido, que sirve para sacar la consola del modo espera: igual que el 'botón' de expulsión de disco es en realidad sensible al tacto. En un aspecto, por tanto, la PS3 todavía parece un producto de otra era.

SIXAXIS (UNO DE SERIE; UNIDAD ADICIONAL: SIN CONFIRMAR)

Aunque se trata de una extensión obvia de la línea DualShock, la ausencia en el Sixaxis de la PS3 de la vibración obliga a suprimir el término 'Shock' de su nombre, sustituido por una referencia a su capacidad de sensibilidad al movimiento, tanto en el sentido de las coordenadas como en el espacial.

Al conectarse a la PS3 vía Bluetooth, Sixaxis tiene todas las demás funciones de un DualShock 2, así como unos botones L2 y R2 rediseñados, que son más parecidos a un disparador analógico cuando están en funcionamiento. La sensibilidad a la presión se ha conservando en los botones frontales (y el L1 y el L2), y hay una sensibilidad mejorada en sus palancas duales, recortando de este modo (pero no eliminando) las llamadas zonas muertas del DualShock 2. En el centro del mando hay un botón 'PlayStation' que puede servir para encender y apagar la PS3 desde el modo espera, y también abre el menú del mando para revisar la carga de la batería (las unidades Sixaxis se cargan a través de las conexiones USB 2.0 de la PS3) y para gestionar los números asignados del mando. Pese a que cada uno de los periféricos de la consola cuenta sólo con cuatro LEDs detrás para indicar el número relativo del jugador, pueden conectarse al mismo tiempo hasta siete. En ese casos, las luces de los LEDs parpadean para los jugadores del cinco al siete ('4' + '1' es el quinto jugador, y así sucesivamente).







MOTORSTORM

DISTRIBUCIÓN: **SCEE** ESTUDIO: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2007**

De los dos tramos disponibles en la versión previa de *MotorStorm* –Canyon y Rain–, el primero ofrece un circuito a través de un rocoso pasillo que circula tanto por carreteras como por caminos de cabras, y se revela como un entorno de sorprendente docilidad. El segundo clava la filosofía del juego con mucha mayor fortuna, siendo una carrera de nueva generación en más de un sentido. Es una embarrada delicia jugable sobre montaña, un tramo que hace sentir que *MotorStorm* le pertenece, en lugar de lo contrario. Es un duro circuito alrededor de una cima con caminos a varios niveles que continuamente ofrecen tentadores atajos, mostrando a la perfección la naturaleza bronca y salvaje de sus carreras, haciendo cada vuelta caótica e impredecible.

Parece el hogar ideal para las enlodadas y peligrosas competiciones de *MotorStorm,* en las que los vehículos están deseando explotar al volcarse o estrellarse, reponiéndose rápidamente para volver a la refriega. La relación entre vehículo y terreno es febril y traicionera, y Rain es una notable presentación de hasta qué punto *MotorStorm* gira tanto alrededor de lo que está bajo los neumáticos como bajo el capó. Es crucial lo profundo que esta noción ha sido introducida en el juego, no obstante, ése es un dato todavía desconocido.



Los camiones pueden parecer temibles, pero son lentos y desesperantes si no sabes sacar rendimientos a sus atajos exclusivos y aprovechar su tamaño. Su entorno más natural serán los empujones de las carreras en red.

LAIR

DISTRIBUCIÓN: **SCEE** ESTUDIO: **FACTOR 5**
ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **2007**

Montar sobre un dragón es una fantasía enraizada en lo más hondo del corazón de muchos jugones, surcando los cielos entre alas coriáceas y controlando un crematorio volador en la tradición de *Temeraire* o *Pern.* Así que tener que volar a través de unos anillos, además de un susto, es toda una decepción.

Pero eso es exactamente lo que debes hacer. Unos gruesos y sólidos anillos flotan en el aire para enseñarte una lección: si no prestas atención al tutorial, vas a acabar hecho un lío. El control de inclinación es tan parte de *Lair* como el stick analógico para *Mario 64,* y hace falta reajuste mental para usar los dedos para lanzarse en picado, esquivar o ascender en lugar de limitarse a sujetar el mando. No obstante, una vez te has acostumbrado, y controlas la alta sensibilidad por defecto, todo empieza a ser natural, como si los dragones hubieran sido creados para ser inclinados.

El *Rogue Leader* de Factor 5 deja clara su influencia en las continuas vueltas a la hora de intentar apuntar a un dragón de paso, lo que recuerda a cuando intentabas eliminar a un TIE Fighter del cielo. Pero una vez lo tienes en el punto de mira, las bolas de fuego y los golpes controlados por movimiento convierten a tu bestia poligonal en una de las mayores armas del juego.

Qué mejor muestra del nivel general de *Lair* que las ejecuciones: un golpe de maza que produce una caída letal del contrario o aprovechar una distracción en otro jinete para que tu dragón pueda partirlo en trocitos, con movimientos automáticos llenos de florituras.



El mundo de *Lair* parece haber sido diseñado para observarse desde cierta altitud: las texturas del suelo son algo chapuza si te acercas. Mientras estás en el aire eres una unión de hombre y bestia; en el suelo eres un pato mareado. Aunque resultas mortal gracias a tus bolas de fuego y tu cola, las luchas contra enemigos mayores nunca parecen bajo control.





DEVIL MAY CRY 4

DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM** ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN** LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

A pesar de los rumores de que *Devil May Cry* se convertirá en multiplataforma, la serie está muy ligada a PlayStation: ambas se definen, por encima de todo, por nombre y por estilo. Se trata de una serie en la que su personaje principal sigue siendo un rumor: de juego a juego se ha cambiado su diseño, su edad, su historia y su comportamiento, y ya sólo en los trailers de *Devil May Cry 4* ha pasado por tres rediseños antes de convertirse en un personaje secundario.

La fuerza de la franquicia *Devil May Cry* es tal que, tras la demo del Tokyo Game Show, ya no recuerdas que el abrigo del novato Nero es azul, sino que su capucha es roja; te olvidarás de que lleva una sola arma, en lugar de unas pistolas dobles. Se mueve, se pelea y se comporta como lo haría Dante, una noria de color rojo y blanco envuelta de sombras de espada.

Devil May Cry 4, y por extensión PlayStation 3, son lo que esperabas –la tremenda frecuencia de refresco, la insobornable solidez–, y ahora la pregunta es: ¿La demo del TGS era para tranquilizar a los asistentes sobre la reinvención de la serie y la potencia de la consola? El brazo poseído de Nero, que aquí te permite arrasar enemigos con cadenas de combos, no puede ser todo lo que el productor Hiroyuki Kobayashi afirma que es sólo posible con la nueva máquina. Por lo que nos dijeron con cierta timidez, la espídica espada basa su mecánica de combate en la "aceleración", pero en la demo sólo se mueve con una predecible gracia. Seguro que toda esa simulación de ropa no es solamente para ayudarle a poder montarse de forma más precisa sobre los flecos de su propio abrigo.



El jefe Variel es un genuino espectáculo de nueva generación y, sorprendentemente, el único que provoca defectos en la frecuencia de refresco.



Aunque Nero tenga sólo un revólver (arriba) en lugar de las dos pistolas de Dante (centro), los tiroteos no han sufrido mucho.

EYE OF JUDGEMENT

DISTRIBUCIÓN: **SCEA** ESTUDIO: **SCEA**
ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE EN INTERNET**

Tras la desaparición del E3 de 2005 de la historia de ladrones/espías futuristas *Eyedentify* –el cual esperamos que esté viajando de incógnito, y no se haya cancelado de forma prematura–, todas las miradas relativas a la interacción de la cámara de PlayStation 3 se ha posado sobre *Eye of Judgement*. Y es hábil: si sostienes una carta de criatura bajo la cámara, cobra vida sobre tu palma en la pantalla.

Como juego de batalla de cartas, puede defraudar a otro nivel: la rejilla 3x3 del área de juego lo limita a dos jugadores. Si bien observar cómo tus cartas se destrozan entre ellas en majestuosas secuencias de batalla es, como decíamos, todo un espectáculo, no podemos evitar preguntarnos qué quedará de EOJ cuando la novedad pierda fuerza.

No le falta ni complejidad ni nivel gráfico, pero ambos parecen unidos más para alardear que por una cuestión práctica, ya que la conexión entre el juego de cartas y su versión en pantalla ofrece un cierto retraso. Aun así, *EOJ* tiene una tecnología lo bastante avanzada para alcanzar algo de magia.



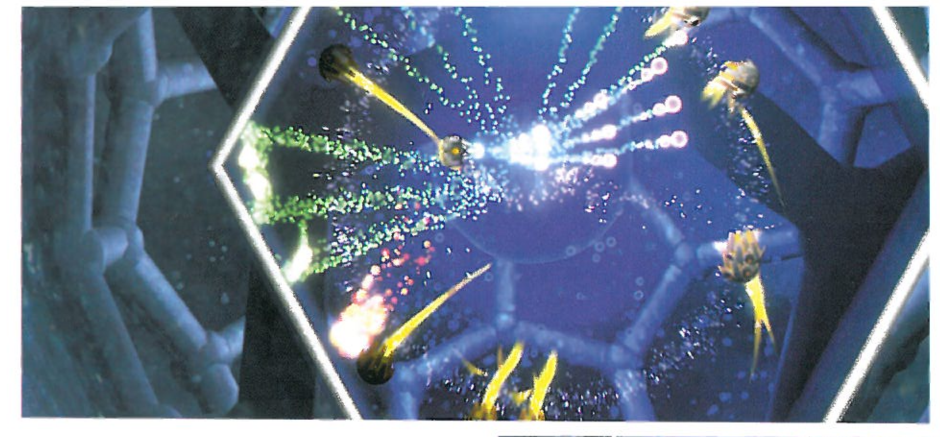
La victoria se alcanza al conseguir cinco de los nueve rectángulos de la rejilla (arriba). Como una versión de nueva generación de *Archon* (pero sin su elemento práctico), la rejilla queda atrás cuando las criaturas pelean (abajo), trasladándose para ello a entornos más adecuados. El diseño de las criaturas va de lo inspirado al plagio.





BLAST FACTOR

DISTRIBUCIÓN: **SCEA** ESTUDIO: **BLUEPOINT GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (REINO UNIDO)**



Según se dice, es el trabajo de sólo cinco desarrolladores. Es evidente que *Blast Factor* intenta ganarse el favor de aquéllos que han convertido a Xbox Live Arcade en un éxito, inspirado como está en la abundancia de neones de los *Geometry Wars,* de Bizarre, o aún más, en el *Mutant Storm* de PomPom. Cada nivel está situado en un panel de un poliedro azul. Como era de esperar, los enemigos atacan en grupos, y eliminar a todo lo que se cruza en tu camino te lleva al siguiente panel, hasta 100. La influencia del *shooter* para Xbox Live Arcade radica sobre todo en el sistema de control, que utiliza el stick izquierdo del Sixaxis para dirigir y lanzar rayos láser, pero también en la parte visual, lleno de brillos y explosiones provocados por proyectiles de colores que crean un entorno hipnótico.



Incluso en los primeros niveles se añade una gran cantidad de enemigos. Tendrás que combinar los ataques a los más pequeños con otros a los más grandes.

Sin embargo, lo que aún no se ha visto en ningún *shooter* así fuera de la PS3 es la compatibilidad con la sensibilidad al movimiento del Sixaxis: una inclinación del mando envía una onda horizontal, molestando a los enemigos. Algo vital en los primeros niveles, donde hay enemigos que sólo resultan vulnerables a los disparos cuando los has volteado con una onda. Entonces llegan enemigos que ya han sido girados junto a otros que todavía no lo han sido, con lo que el uso de ondas invertirá las tornas. Y ahí es donde tendrás que empezar a pensar las cosas...

Un primer acercamiento parece indicar que no es tan ingenioso como parece, pero sólo al jugarlo en profundidad se podrá decir si tiene la longevidad de los mejores shooters con dos sticks para Xbox Live Arcade.





Sí, has visto juegos como *Blast Factor* en Xbox 360, pero no en 1.080p. El juego promete ajustar su nivel de dificultad en función de tu habilidad; un poco extraño en un juego que acentúa la importancia de una tabla de récords global.

CALLING ALL CARS

DISTRIBUCIÓN: **SCEA** ESTUDIO: **SCE SANTA MONICA/INCOGNITO**
ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Antes conocido como *Criminal Crackdown,* el diseñador David Jaffe ha resumido *Calling All Cars* como un cruce entre *Bomberman, Destruction Derby* y el baloncesto, aunque también hay semejanzas con la serie de combates de coche *Twisted Metal.*

Dos cosas llaman la atención del mundo del juego: una, es un lugar extrañamente oscuro, con su arquitectura de dibujo animado sombreada en negro en los bordes; dos, apretar izquierda y derecha en el stick del Sixaxis no hace que tu vehículo gire en dichas direcciones: subirlo hace que te muevas arriba en pantalla, bajarlo que te muevas abajo, y así sucesivamente. Te pasas los primeros minutos de juego acostumbrándote a esta inusual configuración, pero la premisa del juego es tan simple que no tardas en hacer progresos.

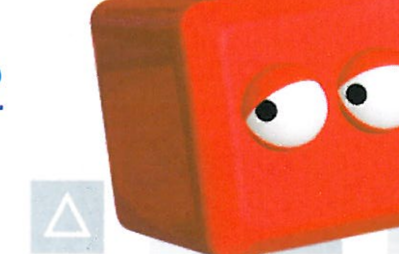
El objetivo es conducir a través de los variados mapas del juego buscando criminales, arrestarlos y llevarlos a la comisaría. Llevarle dentro a través de la entrada principal es rápido y fácil, pero no proporciona tantos puntos como usar una rampa para subir al primer piso del edificio, algo sorprendentemente difícil a mucha velocidad. Como *Blast Factor, Calling All Cars* es compatible con 1.080p, así que promete su suplemento de cuatro jugadores en modo a pantalla partida en el mayor televisor que puedas encontrar.



Antes de cada partida podrás escoger entre una selección de vehículos, cada uno con sus fuerzas y sus debilidades. Las armas incluyen minas, misiles y martillos gigantes: el énfasis está puesto en el humor.



GO! SWIZZLEBLOCK 2



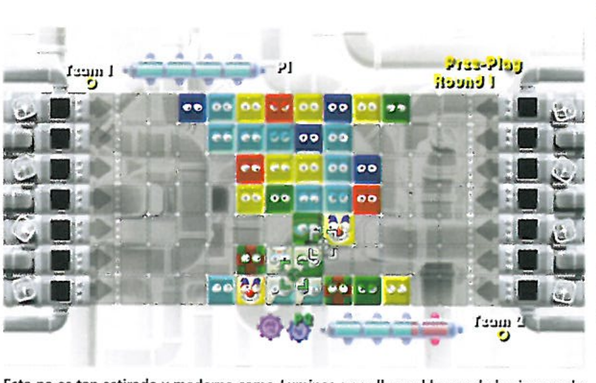
DISTRIBUCIÓN: **SCEA** ESTUDIO: **SCEA**
ORIGEN: **US** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (REINO UNIDO), SIN CONFIRMAR (ESPAÑA)**



Si *flOw* es una negación trascendental *online* a los excesos luminosos de Live Arcade, *Swizzleblock 2* es una respuesta directa a sus títulos para casuals. Si quitas su sobrecargada piel, es un batiburrillo de puzzles de bloques (su modo "Alucinación", que transforma secciones enteras en animales, homenajea de forma inconsciente a *Zoo Keeper)*.

El título más retro y humilde del catálogo descargable de PS3 –más incluso que el inevitable *remake* de *Lemmings* o que *Sudoku*– es todo un reconocimiento de que las nuevas experiencias no son el camino más adecuado para hacer crecer una comunidad *online*. Es tal vez la misma razón por la que se ha escogido una sencilla mecánica 2D para lanzar todos los puzzles de Sony: aquellos que quieran un sucesor para *Kurushi* o *Devil Dice* tendrán que recuperar su biblioteca de PS1.

El modo cooperativo *online* para cuatro jugadores y la altísima resolución consiguen que *Swizzleblock 2* no esté totalmente al margen de las posibilidades que ofrece PS3, pero parece una prueba con un resultado previsible: no es tan *cool* como *Lumines* ni tan hortera como *Fantavision*, y le irá mejor precisamente por ello.



Esto no es tan estirado y moderno como *Lumines*, pero llena el hueco de los juegos de puzzle en el catálogo de software de lanzamiento para la PlayStation 3.



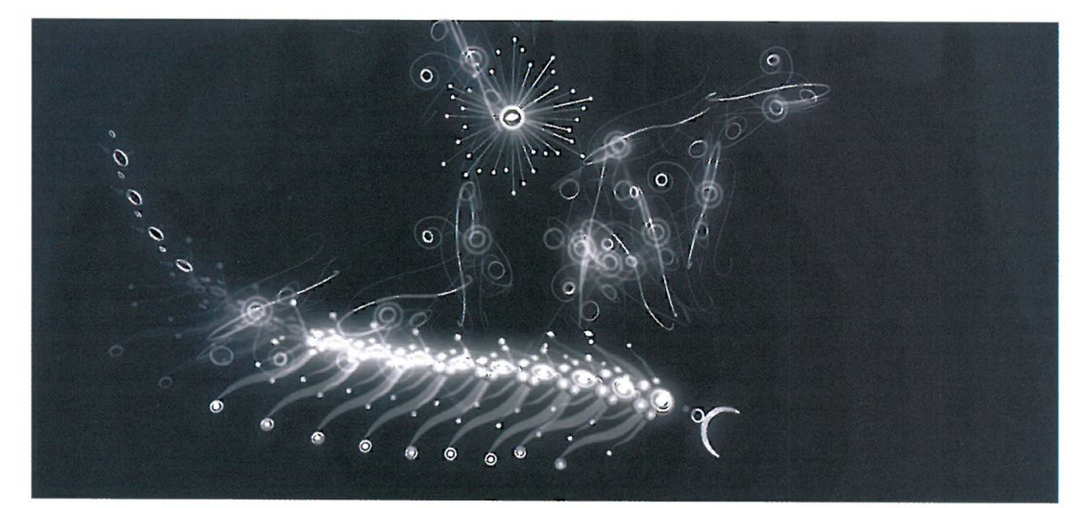
FLOW

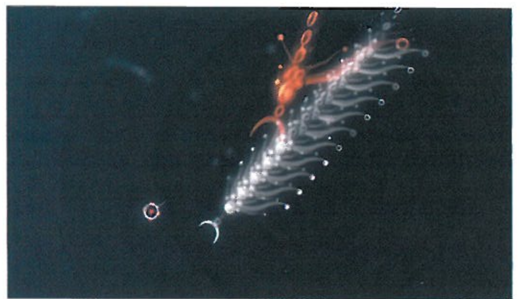
DISTRIBUCIÓN: **SCEA** ESTUDIO: **THATGAMECOMPANY LLC**
ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

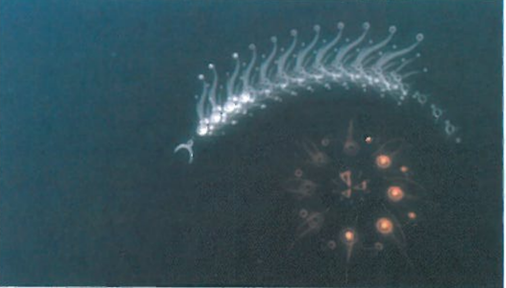


Allá donde PSP tuvo un *doujin shooter* reconvertido en una instalación de arte abstracto con *Every Extend Extra*, PlayStation 3 vuelca toda su personalidad HD en la tesis de Graduado en Bellas Artes que es *flOw*. Es una forma de lanzarle un guante a Live Arcade –antes de correr a por los Indie Game Jam del año que viene–, además de la única demostración del estilazo hiperconfiado y ultramundano de PlayStation que la máquina tiene de momento.

Aunque recuerda la fragilidad submarina de Electroplankton, *flOw* es, ligeramente, más bello. Aun así, el aumento de la dificultad se puede acomodar tanto al juego más agresivo como al ritmo más sosegado que sugiere su etiqueta de género "Zen". Como el otro título nacido *freeware* de Jenova Chen, *Cloud (*que puede tener también su versión para PS3), *flOw* se mueve en la fina línea entre ser un ataque a los artificios o narcisista. Es un perfecto título artístico de PlayStation, y ser descargable puede darle la aceptación que otras reliquias para tienda de Sony han intentado.





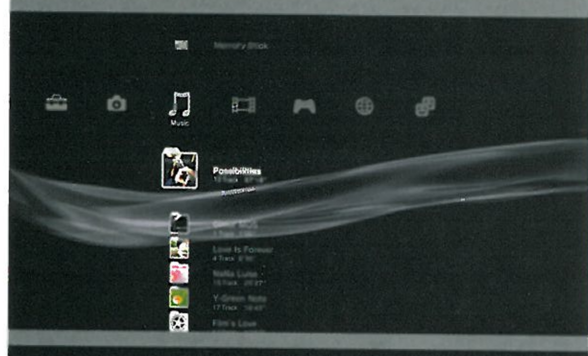


***flOw* se maneja como una versión no estresante del clásico para móviles, *Snake*. Al utilizar un ensoñador sentido del movimiento y la profundidad, es fácil acabar paralizado por su psicodélico concepto. Chen afirma que la psicología creativa le ha influido al desarrollar su jugabilidad.**

Blanco y Negro

Por primera vez los jugadores pueden elegir de verdad. Pero ¿qué tal son en realidad estas consolas tan radicalmente distintas?

Sólo dos días de diferencia, pero una distancia de millones de años-luz. Nunca se había producido una situación como esta. El 17 de noviembre, PS3 salió a la venta en Estados Unidos. Wii llegó 48 horas más tarde. Si colocas ambas bajo tu televisor, la diferencia entre ellas es tanta que resulta casi divertida. Una es negra, pesada, cara, y la otra brillante, compacta y barata. Se parecen lo que un huevo a una castaña. Enciende una y se escuchan unas piezas orquestales sobre un menú neutro, que deja los juegos al final de un amplio espectro de opciones de ocio multimedia. Enciende la otra y tendrás la promesa de Iwata de no tener nunca el juego a más de cinco segundos de distancia. Ha habido batallas entre consolas antes, pugnas entre modelos que levantaron lealtades tribales en torno a una serie de especificaciones y un catálogo de juegos, pero, con independencia del bando que eligieras en las guerras entre Amiga y ST o entre Mega Drive y SNES, nunca hasta ahora se había producido un contraste tan acusado como el que se abre entre la PS3 y la Wii. Desde el precio hasta el posicionamiento en el mercado, desde la estética externa hasta la arquitectura interior, desde la filosofía hasta su



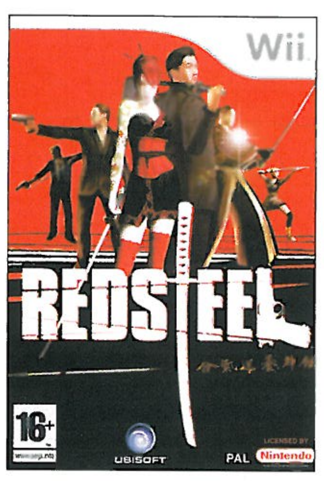


Aires multimedia

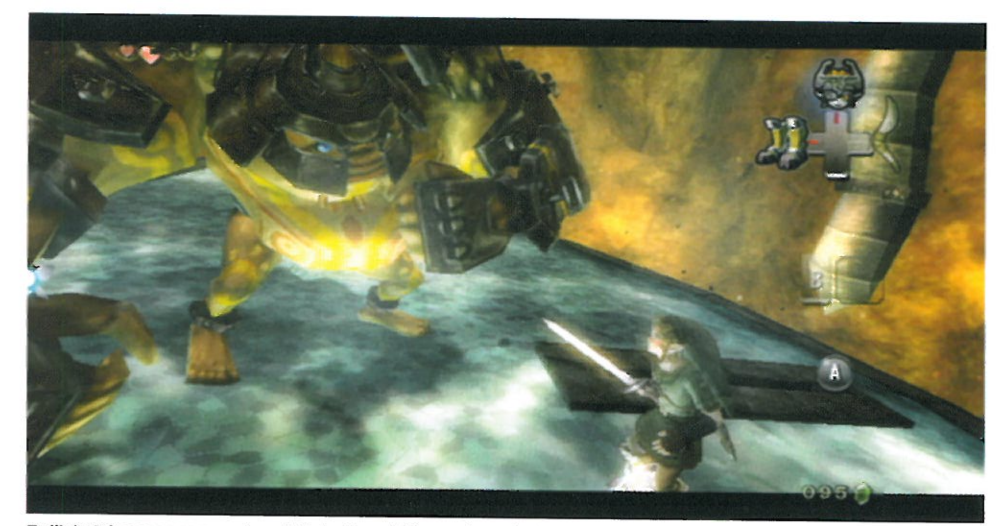
Los que ya tienen una 360 se habrán formado su propia opinión sobre la utilidad de conectar una cámara digital a su consola, o enviar fotos o vídeos desde su red doméstica, pero para gran parte del mercado objetivo de la PS3 esa idea es nueva y atractiva. La aplicación para ver imágenes de la PS3, que trata cada foto como si fuera un objeto físico –renderizado, iluminado y móvil–, es más impresionante que el enfoque funcional seguido por la 360. Está aún por ver lo bien que se manejará con tu colección de música digital (la utilidad de la 360 depende más bien de lo organizado que seas con las etiquetas identificativas de tus MP3), y será una prueba definitiva de si la consola soporta o no pistas sonoras personalizadas. El mando a distancia opcional completa el paso de la PS3 a la categoría de dispositivo gestor del entretenimiento del hogar, permitiendo a los no jugadores evitar esa parte de sus capacidades. Su diseño está muy en la línea de la propuesta estética de la división de entretenimiento doméstico de Sony.







Las cajas de los juegos para ambas consolas son objetos funcionales más que de deseo: el blanco exterior de la Wii se ve animado por su *box-art*, y el formato cuadrangular del de la PS3 no aporta mucho a su exterior.



***Twilight Princess* es para muchos el título clave del lanzamiento de la Wii: algo extraño para ser un título retrasado para GameCube. No obstante, pocos fans de Nintendo renunciarán a él, y demuestra magníficamente las posibilidades del mando.**

Resulta imponente, elegante y brillante hasta rozar lo inverosímil, inesperadamente pesada e imposible de coger con una sola mano

construcción, estas dos grandes máquinas han agrandado la definición del *gaming*, incorporando nuevos territorios que estaban mucho más allá de lo explorado/explotado hasta ahora.

Ambos equipos son ahora una realidad, tras años de incertidumbre, especulaciones, expectación y promesas. Todo eso se acaba cuando te sientas en tu sofá, enciendes tu tele y te asomas al futuro de los videojuegos. El contraste es máximo, en todos los sentidos. El mando de la Wii se pierde en el manojo de mandos a distancia que se arraciman en tu salón, haciendo real su promesa de sacar los juegos de las manos de los jugadores y ponerlos en manos de las familias. El Sixaxis se pierde en el barullo de mandos, mostrando que pertenece a una estirpe que lleva más de una década al frente de la industria. En realidad, hay muy poco que puedas ver o hacer o sentir con una de las máquinas que puedas siquiera imaginar experimentar con la otra.

Una excelente ironía de ese contraste entre ambas consolas es que, pese a la preocupación por si una partida de *Wii Tennis* te obligaría a redecorar de forma minimalista tu salón, al final resulta que es PS3 la que podría provocarte los peores dolores de cabeza al respecto. No tanto por su tamaño como porque su forma y su estilo exigen que ocupe el centro del escenario. Sea cual sea la idea que te hayas formado sobre ella a partir de las fotos, en carne y hueso la PS3 resulta imponente, elegante y brillante hasta rozar lo inverosímil (durante los primeros segundos, al menos, antes de que atraiga las motas de polvo y quede envuelta en una película de suciedad): inesperadamente pesada e imposible de coger con una sola mano. Pero, colocada en un *rack* de una instalación hi-fi, pierde buena parte de su encanto, a pesar de que su estilo discreto y su funcionamiento silencioso le otorgan de un innegable estilo que encaja con el equipamiento AV que tengas.

En cambio, la Wii lleva ranuras para casi todo, y pronto queda claro que físicamente te pide menos de lo que podías temer. La barra del sensor no molesta y permanece casi invisible en lo alto de la pantalla –su ligereza y su excelente conectividad pueden empujarte a invertir en algo que impida que vaya moviéndose por toda la casa– y funciona bien si los jugadores quieren relajarse, sentados o de pie, enfrente o en diagonal de la pantalla. Y aunque pocas cosas superan la satisfacción de machacar un *ace* con todo el cuerpo, puedes jugar perfectamente al *Tennis* tumbado en el suelo. En realidad, aunque unas cuantas horas de juego continuo (contraviniendo los consejos de tomarse descansos a lapsos regulares, y de asomarse a tomar aire fresco abriendo la ventana) sí que se cobran su precio, los síntomas son una incipiente tirantez muscular, no el sudoroso agotamiento y la falta de aliento que sugerían algunos de los más entusiastas vídeos promocionales. Se trata de una actividad anaeróbica, y cuanto más te familiarizas con el mando –que es un proceso bastante rápi-



do, por lo demás–, más suaves se vuelven tus movimientos. Pero es inevitable que las batallas suban de temperatura; seguramente no pasará mucho tiempo antes de que alguien te arree sin darse cuenta un porrazo en la nariz: algunos medios aullarán por el escándalo que supone toda esa violencia.

Pero ¿qué contraste se puede ver en pantalla? La línea de división más contundente es la que separa el Cell y la GameCube sobrealimentada. Tal como cabría esperar, la apariencia de las dos consolas es tan dispar en pantalla como en todo lo demás. Los juegos de la PS3 se recrean en el detalle, se muestran densos y fluidos en su movimiento. Los juegos para Wii, al menos de momento, están llenos de planos geométricos, bordes dentados y texturas borrosas. Desconcierta un tanto pensar que la GameCube puede producir gráficos de primera categoría (véase *Wind Waker* o *Resident Evil 4)* y, sin embargo –a pesar de emplear una arquitectura semejante–, por ahora sólo *Twilight Princess* parece ser capaz de mejorar, o al menos igualar, esa excelencia. ¿Cuánto importa, en realidad? Lo que es evidente es que los gráficos sirven a las necesidades de los juegos, como debería suceder siempre si son buenos. Los vehículos tan detallados de *MotorStorm* y sus precipicios meticulosamente renderizados no son simples concesiones al ojo: el juego depende de que puedas leer de un vistazo todos los matices de la curva de la pista, el más ligero cambio en la superficie, y que entiendas qué efecto van a tener sobre tu vehículo. *Wii Target* no necesita HDR ni mapeado *parallax;* necesita claridad, inmediatez y encanto, y de todo esto tiene.

Esa disparidad tecnológica tiene implicaciones a largo plazo: la PS3 tiene un potencial enorme para aumentar su liderazgo visual, en cuanto se domestique el procesador Cell y los filtros 1.080p entren en actividad. Wii, que nace con una tecnología ya obsoleta, sólo puede quedar todavía más atrás, aunque no hay límites en la imaginación artística con que se pueda explorar dentro de sus limitaciones técnicas. Con todo, existe un punto de similitud: ninguna conseguirá que odies a tu televisor. Un síntoma del abismo entre las máquinas es que la prueba, en el caso de la PS3, consiste en ver cuánta potencia visual le queda cuando la conectas a un televisor de tubo con definición estándar (respuesta: mucha) y cómo se comporta la Wii cuando escalas su señal para conectarla a un televisor en alta definición (respuesta: sorprendentemente bien).

Pero, aunque no dejen en mal lugar nunca a tu televisor, es probable que la disparidad entre las consolas te deje deseando lo mejor de ambos mundos. La idea de una máquina con la potencia bárbara de la PS3 y la flexibilidad de control de la Wii ejerce un atractivo insoslayable. Sony argumentaría que dicha máquina ya existe, gracias al Sixaxis, pero esta afirmación bordea los límites de la verdad. No es que la PS3 carezca de las capacidades posicionales de la Wii, pues apuesta por la detección del movimiento y



Aunque el soporte de la Wii la sostiene en un ángulo extraño, en realidad no hace falta. Ese tipo de pie proporciona antes que nada una ligera elevación, pero no modifica la inclinación que tiene la propia máquina.

la inclinación, y la prueba de ello es que muchos de los títulos de lanzamiento más convincentes de la Wii funcionan casi sin rastreo de la posición. Más problemas da el *joypad* para dos manos, que restringe movimientos naturales de giro e inclinación como los que demanda un simulador de vuelo; la inclusión incidental de esta capacidad (en el modo de conducción inclinada de *MotorStorm*, pongamos por caso) ha resultado por ahora ser poco más que intentos decepcionantes. En el momento del lanzamiento, lo que el Sixaxis promete principalmente es corroborar el razonamiento de Nintendo: para que funcionen los juegos basados en movimiento tienen que estar concebidos desde el principio como tales. Habrá que esperar a títulos como *Lair* para comprobar si la PS3 puede reclamar para sí una porción significativa del territorio de los videojuegos sensibles al movimiento.

De lo que no hay duda es de que el fundamento de una experiencia de juego con la PS3 continuará dependiendo de la forma tradicional de su mando. Una vez te has repuesto del impacto de su ligereza, es fácil dejarse abrumar un poquito por este *pad* PlayStation de cuarta generación. A todos los efectos, y para todos los propósitos, el Sixaxis es la PS3, y es un poco más difícil disfrutar del impacto de lo nuevo cuando lo que tienes en tus manos resulta tan parecido a lo viejo. Sony tiene razón al pensar que el DualShock es efectivamente una especie de idioma universal de la industria actual del videojuego, pero la similitud no garantiza la satisfacción, sino acaso un tenue suspiro de exceso de reconocimiento. También resulta familiar el manejo de las palancas, sensación que persiste a pesar de la importante mejora introducida respecto de las zonas muertas centrales. Está claro que la ligereza del mando, la falta de resistencia de las palancas y la supresión de la vibración ponen a los desarrolladores en un aprieto a la hora de comunicar una sensación de implicación física con el mundo del juego. Puede que la nostalgia de la vibración se desvanezca en unas semanas, pero el pensamiento inicial es que se trata de una pérdida verdaderamente sustancial.

Inesperadamente, en parte eso deja claro lo acertado de las unidades vibradoras de la Wii. El Remote, que encaja a la perfección en tu mano, está lleno de vida. Su temblor es el de esa misma sacudida enérgica que convirtió a *WarioWare Twisted!* en una experiencia táctil tan sugerente, y su aplicación en el juego –en los títulos de Nintendo, por lo menos– es astuta, pues brinda una retroalimentación a diversas acciones y alerta al jugador sobre sus posibilidades. Junto con el pequeño altavoz que aloja cada unidad, personaliza la experiencia de juego y produce un efecto intenso, desde el pequeño identificador, que ayuda a distinguir a cada jugador en los juegos multijugador, hasta las espeluznantes interjecciones que exclama Midna como nuevo compañero de Link. El Nunchako –una vez más, incluso más pequeño de lo que muchos esperaban– resulta también increíblemente cómodo para la mano, aunque el cable que lo une con el Remote, pese a ser muy largo, es un molesto recordatorio de los viejos malos tiempos en que los mandos eran intolerablemente incómodos. La sensibilidad al movimiento resiste bien el análisis más exigente, y las posibilidades de puntero del Remote se convierten en un vínculo instintivo entre la pantalla y tú: pronto te cuesta recordar cómo lo hacías antes para jugar sin él. No obstante, parece ser un problema que a veces se pierda el rastro del mando, lo cual se remedia presionando los botones de sincronización que se encuentran junto a la ranura de la tarjeta SD bajo la tapita frontal de la Wii y –algo bastante irritante– dentro de la carcasa de la batería del Remote (la PS3, por cierto, a diferencia de la Wii y la 360, no lleva botón de sincronización en la propia consola, pero detecta los mandos de forma fiable y automática, y les envía una señal de desactivación cuando la apagas para ahorrar batería). Menos convincente es el mando clásico, cuyos botones Z traseros van colocados de modo tan extraño que parecen igualmente incómodos para manos grandes y pequeñas, y su única ventaja verdadera sobre un controlador para GameCube es el D-pad.

Pero es en este punto del contraste –el icónico Sixaxis frente al iconoclasta Remote– donde empieza a quedar claro que, en el fondo, estas consolas tienen más en común de lo que cabría pensar. Es fácil, después de un año de expectativas alimentadas por el bombo publicitario, olvidar lo inverosímil que habría resultado hace poco sugerir que tanto la sucesora de la GameCube como la de la PS2 incluirían ambas tecnología sensible al movimiento. Las implantaciones modernas de tecnologías antiguas que han fracasado antes por culpa de un rendimiento deficiente y falta de soporte suponen una visión extraña del futuro de los videojuegos. Es difícil calibrar el papel que desempeñen en ambos sistemas. En el caso de la Wii, aunque es evidente la sensación de magia (por no mencionar la efervescencia de endorfinas) que te embarga cuando tomas el control físico de lo que sucede en pantalla, pronto te cuenta que van a estar en ventaja los juegos a los que juegas sentado. Y así, igual que la pantalla táctil se convirtió en la tecnología básica de la DS, puede suceder que el puntero se convierta en el recurso predominante de la Remote. La PS3 afronta un reto distinto, puesto que la implantación del control de inclinación en juegos diseñados para jugarse con *pads* cuenta con todo un historial de insatisfacciones. Pero, dado que la consola está decidida a albergar el surtido más amplio de software, sobre todo cuando llegue la descarga de juegos más pequeños y experimentales, es difícil predecir cuán decisivo será el papel del Sixaxis.

Esas cuestiones determinarán el futuro de las consolas y son en realidad otro elemento que comparten: en las dos la sensación de potencial desperdiciado es inmensa. Una vez más, en el caso de la Wii



Mírame

Tanto la PS3 como la Wii ofrecen identidades de jugador fijas, una identificación de usuario en el caso de la primera y un Mii personalizado en la segunda. Las primeras revisiones del *firmware* de la PS3 han hecho evolucionar los iconos identificativos del usuario: ahora, al parecer, se ha perdido para siempre la posibilidad de tener tu propia personalidad *online* representada por un cepillo de dientes, a elegir entre cinco colores, con o sin dentífrico adherido. Lo que se muestra actualmente es una corta gama de caritas sonrientes, que contrastan bien con el fondo de color en perpetuo cambio de la interfaz, que traza un ciclo entre distintas tonalidades según el año, y del negro a la claridad cada día. Mii, por otro lado, es una idea que algunos considerarán encantadora y otros desesperante. Pero, desde luego, poder cargar tu identidad en un Remote es todo un acierto, y, en el juego, las caras impasibles y los cuerpos desmembrados de amigos y familiares cobran carisma, asaltando a la cámara con su inexpresivo impacto.

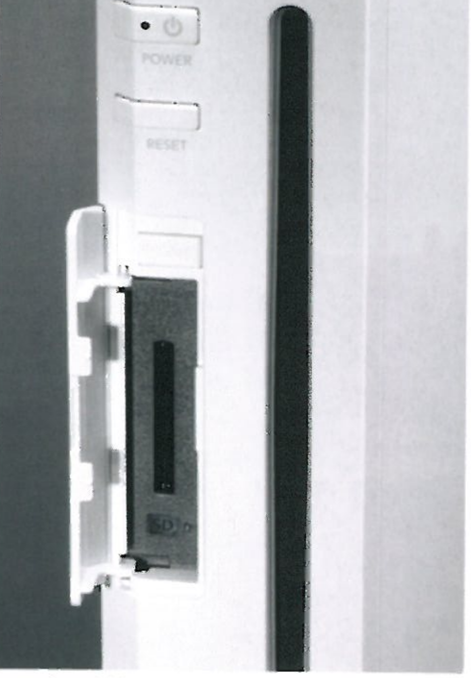


Área de crecimiento

Aunque el Remote ha crecido un poquito desde su presentación en el Tokio Game Show de 2005, sigue siendo elegante y delgado, y parecerá más pequeño aún al lado de los otros mandos a distancia que tengas en el sofá. Accionarlo con energía mucho tiempo puede cansarte el brazo (predecimos el pronto surgimiento del síndrome del codo de Wii), pero su estupenda ergonomía implica que no habrá ni rastro del habitual tendón tenso que producen las sesiones largas de juego con un pad normal. El único inconveniente es que (en las unidades previas a su comercialización, al menos) la carcasa de la batería está tan suelta, que puede caerse en cuanto gesticules un poco, y por un milisegundo te parecerá que va a salir volando. La pulsera impedirá que lo haga, si no se rompe (algo en lo que Nintendo ya está trabajando). La otra capacidad principal del blanco Remote es hacer sonrojar de vergüenza al mando de la 360.



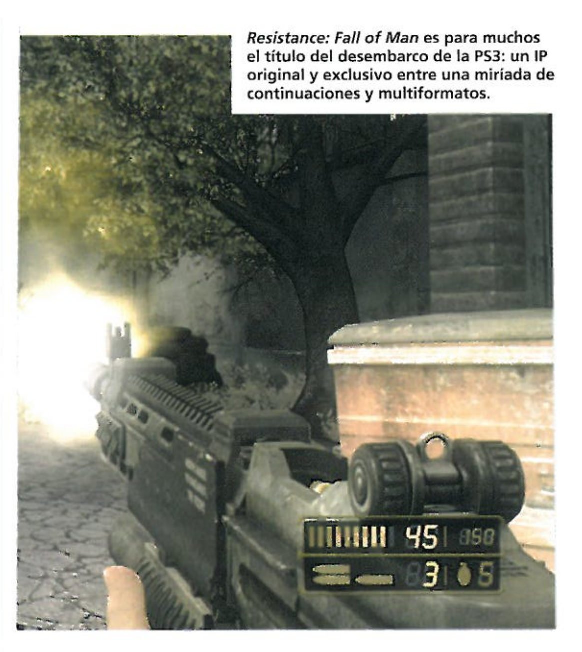




El prístino exterior de la Wii esconde un montón de opciones. Una tapa frontal deja ver el botón de sincronización y la ranura SD, y la tapa superior convierte la máquina en una GameCube, con puertos para tarjeta de memoria y mando.

está claro el precedente de la DS. Tardaron un año en aparecer los títulos clave para la portátil *(Mario Kart, Animal Crossing, Nintendogs, Brain Training)*, y es obvio, viendo los juegos de lanzamiento, que ahora se produce una falta de sinergia parecida. Si eres un enamorado de la DS sentirás que la Wii está todavía inmadura, así que recuerda lo poco que prometía la táctil en los días de *Ping Pals, Asphalt Urban GT* y *The Urbz*. Tanto Nintendo como los desarrolladores independientes tardarán seguramente un tiempo en afinar el diseño de juegos para Wii: no es posible experimentar un salto de esta categoría sin un periodo de transición. Pero mientras que Wii afronta ese reto en concreto, es casi imposible agotar el potencial de la PS3. Con sólo sentarte en el salón sientes que irradia potencia. Las acusaciones de arrogancia que ahora recaen sobre Sony son bien merecidas. Sentirás que tu televisor se ha quedado antiguo. Pertenece, por naturaleza, al futuro.

Es imposible predecir cómo será dentro de cinco años el ecosistema de la PS3. En vez de presentar su consola como un hecho consumado y terminado, como hizo Microsoft, Sony ha ofrecido al mundo una visión entrecortada y atormentada de su crecimiento según se iban incorporando la sensibilidad al movimiento, el soporte *online* y la descarga de juegos. Los cínicos pueden acusar a la compañía de ir asimilando las innovaciones de sus rivales –el calendario de algunos anuncios pone muy difícil no compartir esa impresión–, pero serían igual de críticos si Sony no hubiera respondido a las nuevas ideas de Microsoft y Nintendo. Eso sí, en cada aspecto la PS3 va a ir más allá. Sus características obligan a que la máquina sea cara, pero implican también que Sony apuesta por reafirmar su liderazgo justo cuando la carrera de



Resistance: Fall of Man es para muchos el título del desembarco de la PS3: un IP original y exclusivo entre una miríada de continuaciones y multiformatos.

la potencia parece estar llegando a su fin. Quizá resulte complicado vender ahora en el mercado de masas la resolución 1.080p, pero no corre el peligro de verse superada durante el próximo lustro. Y la situación es parecida con la tecnología Blu-ray. Microsoft está haciendo un buen trabajo al demostrar que todavía puede sacarse partido al humilde DVD, pero la capacidad extra que aporta el Blu-ray nunca caerá en saco roto en manos de los jugones. Y en caso de que Blu-ray fracasara en su batalla contra el HD DVD, o incluso que ambas tecnologías no lograran renovar la base de DVD y cayeran víctimas del creciente furor por el contenido descargable, en todo caso eso tendría un impacto modesto sobre la credibilidad de la PS3 como plataforma de juegos.

Es ese contenido descargable, naturalmente, el que puede suponer la clave para el desarrollo de la PS3. Sony siempre ha sido capaz de ofrecer el mayor surtido de software para su consola, y la llegada de la distribución directa y los micropagos sólo servirá para ampliar aún más ese catálogo. Y aunque todavía no hay nada confirmado, sería ingenuo suponer que la PS3 no estará reproduciendo muy pronto películas compradas, o alquiladas, o mediante *streaming,* música y televisión, sea de Sony o de otra compañía. El enfoque de un equipo para todo pensado para la PS3 (con pleno acceso a internet, apostando por Linux y un control nulo sobre sus juegos descargables, a diferencia de Live Arcade) significa que el contenido potencial disponible a través de la consola –desde software de oficina hasta TV en directo o suscripciones porno, por ejemplo– es casi ilimitado.

Al liberar el potencial de la consola, Sony se arriesga a solaparse excesivamente con lo que mu-



Primos carnales

Otra similitud poco analizada entre las dos consolas es el hecho de que ambas tienen una hermanita portátil. Al verlas juntas sientes que es cierta la afirmación de Kutaragi de que la PSP estuvo siempre concebida como una extensión de la PS3, pero, más allá del anuncio de la función Remote Play (que envía inalámbricamente la señal AV de la PS3 a la pantalla de la PSP, permitiéndote así terminar de ver una película en la cama, por ejemplo), aún no hay información suficiente para saber a ciencia cierta qué integración ofrecerán. Para la Wii, la DS ofrece la oportunidad de contar con más posibilidades todavía de *input* (pantalla táctil y micrófono) para sus jugadores, ya que la consola de mano puede usarse como mando para la consola principal. Es también muy probable que, para cumplir el mandato de Iwata de darte una razón para encender Wii cada día, haya un constante suministro de demos y extras para juegos.





La diferencia de tamaño entre la 360 y la PS3 es pequeña, pero se acentúa por la curva de la primera y el exterior brillante de la segunda. Que el alimentador de la PS3 sea interno es todo un avance.



chos hogares ya poseen gracias a los ordenadores a costa de sacrificar la sólida y placentera experiencia lúdica que las consolas han proporcionado siempre. Nintendo afronta un desafío opuesto. Sus Wii Channels, aunque ofrecen pleno acceso a internet por medio de Opera, están pensados para reducir el ámbito de elección y potenciar la comodidad, confiando en el atractivo de elementos como los pronósticos meteorológicos, el horóscopo y la mensajería en vez de intentar usurpar las relaciones entre sus dueños y el mundo *online*. Falta por ver si la Wii conseguirá vencer en esta batalla: seguro que las funciones tipo ratón del Remote –junto a la colaboración de Nintendo con compañías como Opera y la empresa Zi de reconocimiento de escritura manual– pueden convertirlo en una opción de navegación más apasionante.

Lo cual nos lleva a la última y trascendental similitud entre los dos dispositivos: aún no están listos del todo. Semanas después de sus lanzamientos, ambas compañías son incapaces, o renuentes, a proporcionar pleno acceso a los entornos *online* y al *firmware* terminado. Supone un vivo contraste respecto a la estrategia que siguió Microsoft –que tenía una excelente experiencia como compañía de software y servicios– para la 360. Con esa consola estaba claro desde el principio lo importante que sería el entorno del usuario para su diseño: a veces parece que más importante que los componentes físicos. El resultado ha sido un servicio limitado, pero sólido como una roca. En ese proceso ha elevado el listón a una altura que puede asustar a Sony y Nintendo, que –pese a su falta de experiencia en ese campo– ahora han de ofrecer sistemas con la misma estabilidad y navegabilidad; y, además, ofrecer más opciones.

Es mucho pedir, pero Wii y PS3 tienen de su lado el tiempo. Ante la acusada identidad de la primera y el infinito potencial de la segunda, la 360 se percibe, en parte, como la última representante de la vieja escuela. A pesar de Live y de Arcade, del anillo de luz y de los puntos de Logro, la 360 parece actualmente la cumbre de un proceso de evolución de las consolas que traza un recorrido constante a partir de la PlayStation, pasando por la Dreamcast y la Xbox. Y, pese al contraste entre las dos nuevas consolas, ésta es el arma que comparten. La PS3 y la Wii son demasiado revolucionarias para encuadrarse en ese árbol genealógico; no hay mapas para el sitio al que Nintendo y Sony están dispuestas a llevarte.

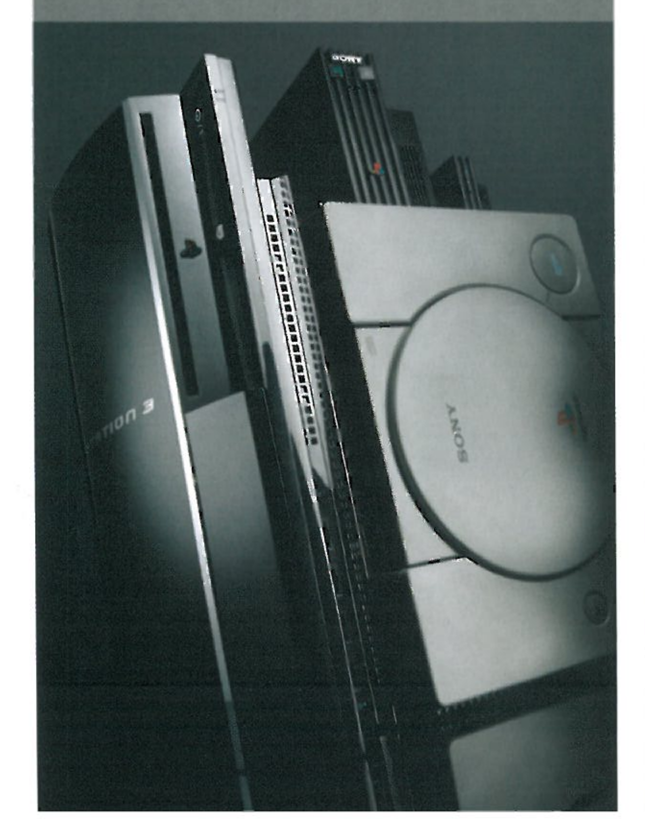
La 360 parece actualmente la cumbre de un proceso de evolución de las consolas a partir de la PS, pasando por la Dreamcast y la Xbox



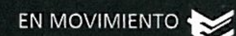
Cuanto más la miras, más puntos de encuentro hallas; ambas usan LEDs para mostrar tu número de jugador, aunque la PS3 soporta hasta siete jugadores, indicados con el desdoble de sus luces. ¡Qué fácil se olvida el *multitap* de la PlayStation!

Generación PlayStation

Prueba de lo revolucionario que resultó el mando de la primera PlayStation, o de lo conservadora que ha sido la estrategia de Sony desde entonces, es que la forma del Sixaxis apenas ha evolucionado desde entonces. Esa continuidad contrasta con la fractura sufrida entre el diseño desde la primera consola –neutra y contenida– y la identidad visual como juguete masculino definida por la PS2, fractura que se ha reproducido en la PStwo y ahora en la PS3. Los partidarios de PlayStation lo encajarán bien, pero no hay como sentarse con un no jugador para recordar lo especializado que es el DualShock, así que muchos se mantendrán ajenos a su encanto. Pero ya que el mercado establecido es el más grande y el más variado de todo el mercado moderno de consolas, seguro que Sony no está preocupada.



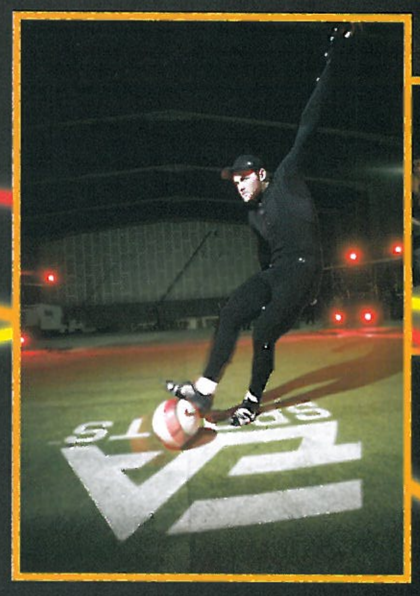
En movimiento



¿Hacia dónde dará el próximo salto la animación?, ¿quedarán obsoletos los animadores frente a los actores digitales?

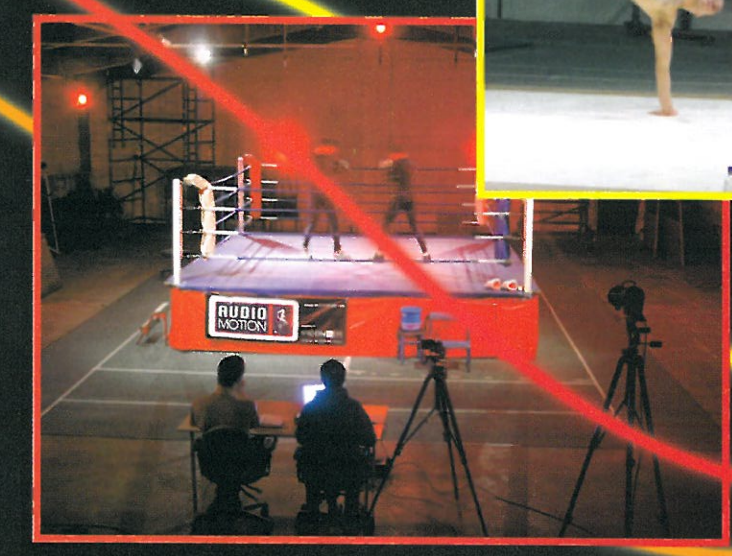
El cine tardó todo un largo siglo en llegar de unos torpes garabatos en sus primeros intentos de animación a las "actuaciones" con actores digitales de Gollum o *King Kong.* Los videojuegos han realizado ese mismo recorrido en apenas 30 años. Con la nueva generación de consolas en marcha, los desarrolladores se inclinan por la captura del movimiento para que sus creaciones cobren vida. Pero pese a que cada vez están más extendidas, que hay grandes expertos en la animación tradicional a mano y que surgen nuevas técnicas de animación por ordenador, el resultado no suele estar a la altura de las herramientas y el talento que lo han creado. Si hay tanto en juego –vista la imperiosa necesidad de conseguir una unión emocional entre el jugador y los personajes de la pantalla–, ¿adónde nos está llevando toda esta tecnología?

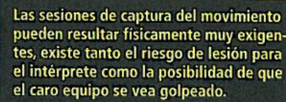
Quizá la motion capture (captura del movimiento) haya llegado al mundo de los videojuegos de rebote, desde la indus-



La sesión de *motion capture* con el futbolista Wayne Rooney le tuvo controlando balones y chutando sobre una pelota falsa, para que no hiriera a nadie del equipo en sus partes sensibles.







Las sesiones de captura del movimiento pueden resultar físicamente muy exigentes, existe tanto el riesgo de lesión para el intérprete como la posibilidad de que el caro equipo se vea golpeado.

tria de la biomecánica, pero **Mick Norris,** director gerente de la empresa británica Audiomotion, sostiene que ahora son su refugio espiritual. En su caso, esto se traduce en un estudio de 550 metros cuadrados que captura movimiento para juegos como *Miami Vice, Killzone* o *Rogue Trooper,* y para películas de Hollywood como *Poseidón.* Morris recuerda: "Cuando comenzamos, allá por 1997, las cámaras eran muy limitadas en cuanto a resolución y solamente podían capturar movimiento a 30 *frames* por segundo. Ahora tenemos cámaras de 4 megapíxeles que disparan a hasta 1.000 *frames* por segundo. ¿Puedes cargar toda esa resolución en un equipo? En realidad no hay límites: si quieres capturar una imagen con puntos del tamaño de un campo de fútbol, puedes hacerlo".

Se trata de una propuesta que atrae, sobre todo porque la captura del movimiento es bastante más barata y rápida que casi todas las otras formas de animación. El proceso es sencillo: se colocan unos sensores a un actor, cuyos movimientos se graban para crear modelos digitales animados al instante. La animación tradicional de *keyframe* requiere que un animador dibuje las posturas principales de cualquier acción, y luego hacer los *frames* que hay entre cada postura, y se consume mucho más tiempo. Según explica Morris: "Pocos estudios utilizan hoy día todavía la animación *keyframe.* Es algo absurdo poner a todos esos animadores con talento a intentar imitar el cuerpo humano cuando pueden usar nuestra tecnología para captar cada matiz o gesto, tardando muchísimo menos tiempo".

"Espero que los motores de la nueva generación sean mucho más eficientes"

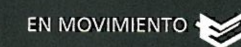
Pero obtener resultados buenos suele ser bastante más complicado que orientar una cámara y empezar a grabar; gran parte de la *motion capture* que se hace para juegos tiene problemas con bordes de sierra y fallos. Morris suspira: "A menudo, lo que sucede, incluso aunque el desarrollador esté usando *motion capture,* es que estamos grabando a 100 cuadros por segundo, pero se registra sólo a 30 frames por segundo. Así que toman buen material pero, a causa de las restricciones de memoria, se *resamplea* a una tasa que muestra un aspecto horrible. Y en la mezcla final, a menudo resulta que el motor del juego no es capaz de llenar los huecos entre un movimiento y otro. Espero que los motores de la nueva generación sean mucho más eficientes".

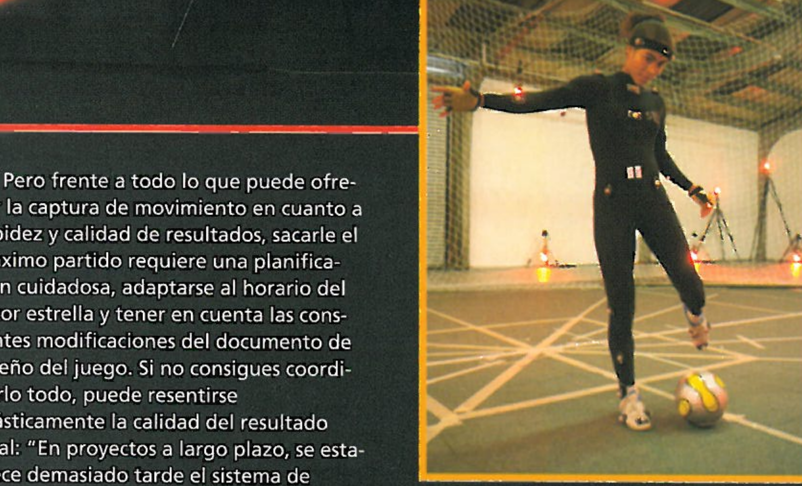
Aunque la captura de movimiento sigue siendo la opción más rápida de animación, el tiempo que se tarda en realizarla puede variar mucho, dependiendo de qué sea lo que estás intentando grabar. "Para cientos de movimientos militares resulta francamente sencillo: puedes, literalmente, tener 200 o 250 movimientos en el bote al día –explica Morris–. Pero es diferente si estás haciendo un diálogo: la puesta en escena es más compleja y se ralentiza el proceso". Y luego están los problemas de la misma tecnología. Según Morris: "Las cámaras cuestan una fortuna. Así que, si improvisas con bolas en vez de cuerdas, las cosas pueden irse fácilmente al traste. Eso es un freno para conseguir que la grabación tenga calidad".

Otra cuestión son los actores: cuando se trata de motion capture, un actor es tan bueno como los movimientos que captura, sostiene Morris: "Hemos tenido gente que había echado unas partidas de paintball el fin de semana y se creía que se había vuelto en un día como Andy McNab. No cuesta casi nada. Y, al revés, cuando Andy McNab estuvo en el estudio, cambió su clip y lo dejó genial en unos pocos se-

SALTO A HOLLYWOOD

Aunque muchos se cuestionan los supuestos paralelismos cuando se aproximan los videojuegos y las películas, no hay la menor duda de que la tecnología de captura del movimiento ofrece una visión de ambas industrias más cercana que nunca. Morris sugiere: "Los juegos están apoyándose mucho en los avances de las películas, y viceversa: los guionistas pasan de un formato a otro, y los directores técnicos desempeñan un mismo papel. Saben cómo dirigir una toma de *motion capture;* cómo iluminarla y renderizarla. Se ha abierto la veda para buscar gente con talento, y esa gente quiere trabajar en juegos porque ve un futuro fantástico en ellos, mientras que su propia industria está algo enrarecida. Existen muchas técnicas de renderización y de iluminación, pero al pasarse a la industria interactiva, ven un montón de posibilidades".





Izquierda: el futbolista inglés Rachel Yankey en plena motion capture.
Sobre estas líneas: la captura de movimiento no es sólo para humanos, como demuestra el caballo Barney.

gundos: te pone los pelos de punta". La solución, de acuerdo con Morris, es intentar optar por lo mejor cuando es posible: "Los mejores artistas en artes marciales, los mejores actores, los mejores futbolistas: los de primera división, si puedes conseguirlos". Y todo apuntan a que quizá los desarrolladores están empezando a darse cuenta: "Tuvimos a Rooney el lunes pasado trabajando para Electronic Arts con un coreógrafo de fútbol. Cuando ves a ese tipo haciendo su trabajo, es increíble. Le lanzara el balón en el ángulo que fuera, Rooney lo controlaba y lo llevaba a la red. Fuera el ángulo que fuera".

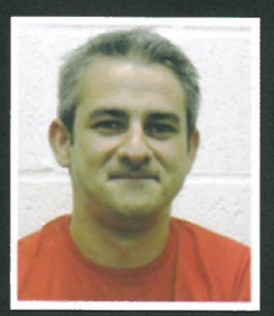
Pero frente a todo lo que puede ofrecer la captura de movimiento en cuanto a rapidez y calidad de resultados, sacarle el máximo partido requiere una planificación cuidadosa, adaptarse al horario del actor estrella y tener en cuenta las constantes modificaciones del documento de diseño del juego. Si no consigues coordinarlo todo, puede resentirse drásticamente la calidad del resultado final: "En proyectos a largo plazo, se establece demasiado tarde el sistema de control", observa Morris. "Alguien puede haberse pasado diez días grabando *motion capture*, y de pronto el sistema de control cambia, lo que no le hace ningún favor a la animación. Y los animadores empiezan a tirarse de los pelos. Recuerdo un título con el que trabajamos dos años, y, sin exagerar, tuvimos que ver cómo cambiaba el sistema de control cuatro veces durante ese tiempo. Así que tuvimos que rehacer un montón de trabajo que habíamos hecho al principio". Y la confusión de la industria sobre qué forma de animación utilizar no ayuda mucho: "Otra cosa que la gente hace es comenzar con una carga de animación de *keyframe* porque han contratado a un montón de animadores. Luego intentan dedicarse a la captura de movimiento a mitad de proyecto y deciden que queda fantástica, y rehacen todo el material *keyframe*. Si la mitad del material es keyframe y la mitad *motion capture*, el nivel de calidad desentona".



Aunque la captura de movimiento suele asociarse con lucha y los juegos deportivos, títulos como *B-boy* muestran su potencial para captar comportamientos más creativos, dando lugar a juegos en que el movimiento es un espectáculo en sí mismo.

Pero quizá el mayor problema sea un guión flojo. A **Andy Serkis,** el rostro más conocido de la captura de movimiento (suponiendo que tal cosa sea posible) ya que es el actor de Gollum y *King Kong*, le han llamado hace poco para trabajar en *Heavenly Sword*, de Ninja Theory. Cuando empezó con los videojuegos, Serkis se quedó asombrado: "parecía no haber vinculación entre el jugador y los personajes en la mayoría de guiones de videojuego; se trataba de pedazos superficiales de historia para unir el juego, y pensé que era un enfoque más bien demecial: para mí la nueva generación de juegos consiste en lograr que el dramatismo resulte superapremiante y creíble, y que pueda conectar a nivel emocional".

Como director de interpretación, la implicación de Serkis en *Heavenly Sword* ha ido mucho más allá de la simple actuación: "Me incorporé en la fase en que había un fantástico trabajo artístico conceptual y una idea muy fuerte de la historia. Me involucré en el diseño de personajes y el guión, para dar a los personajes sensación de realidad y tridimensionalidad, igual



Mick Morris, directivo de Audiomotion.

FIFA 07 de EA (izquierda) se apoya en la captura de movimiento, mientras que el nuevo juego de *Indiana Jones* (abajo, derecha) usa tecnología procedural. El pantallazo de *Super Mario 64* (debajo) fue el resultado de unos experimentos pioneros con *motion capture*.







que en una película. Para mí no hay diferencia entre dirigir actores para una película o para un videojuego".

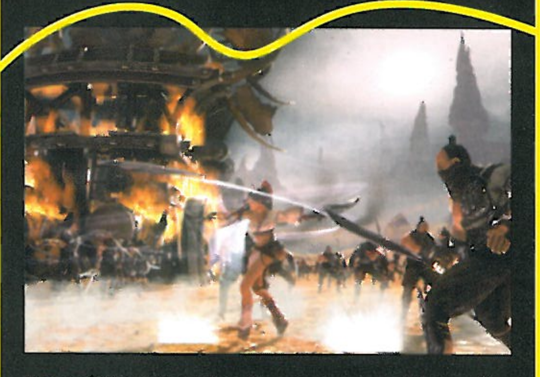
Para la captura del movimiento en sí, Serkis volvió a WETA en Nueva Zelanda, al mismo equipo con que había trabajado para hacer *King Kong* y *El Señor de los Anillos*. "El modo como enfocamos los ensayos nos llevaba a la grabación, que de nuevo se trataba como un plano de película. El proceso de grabación era exactamente el mismo que seguimos para crear a *Kong* y a Gollum", sostiene entusiasmado. Claro que las analogías entre videojuegos y películas siempre son difíciles. Serkis subrayar que capturar el movimiento de actuaciones de calidad enriquece los juegos y los hace más emotivos, pero eso no significa que no haya que sortear enormes escollos. "Me parece interesante que nuestro director de reparto bromeara con los intérpretes y afrontara su trabajo con ellos sin tomárselo demasiado en serio", apunta Serkis. Es un problema común no sólo en los videojuegos, sino para todos los proyectos que implican captura de movimiento. "Se ha recorrido un camino muy largo durante los últimos cinco o seis años desde que yo hice Gollum para educar a la gente sobre cuál es la clave de la *motion capture:* dista de ser un asesinato asistido por ordenador del arte de la actuación; en realidad es todo lo contrario. Permite al actor interpretar todos esos personajes extremos y conferirles humanidad y realismo".

Al margen de tales problemas, las experiencias de Serkis con *Heavenly Sword* le han entusiasmado ante el enorme potencial que encierran los juegos, y ya está planeando otros proyectos de videojuego por su cuenta: "Estoy convencido de que, en diez años, los actores saldrán de las escuelas de arte dramático y harán teatro, cine, televisión y videojuegos. Los juegos serán una parte más del repertorio".

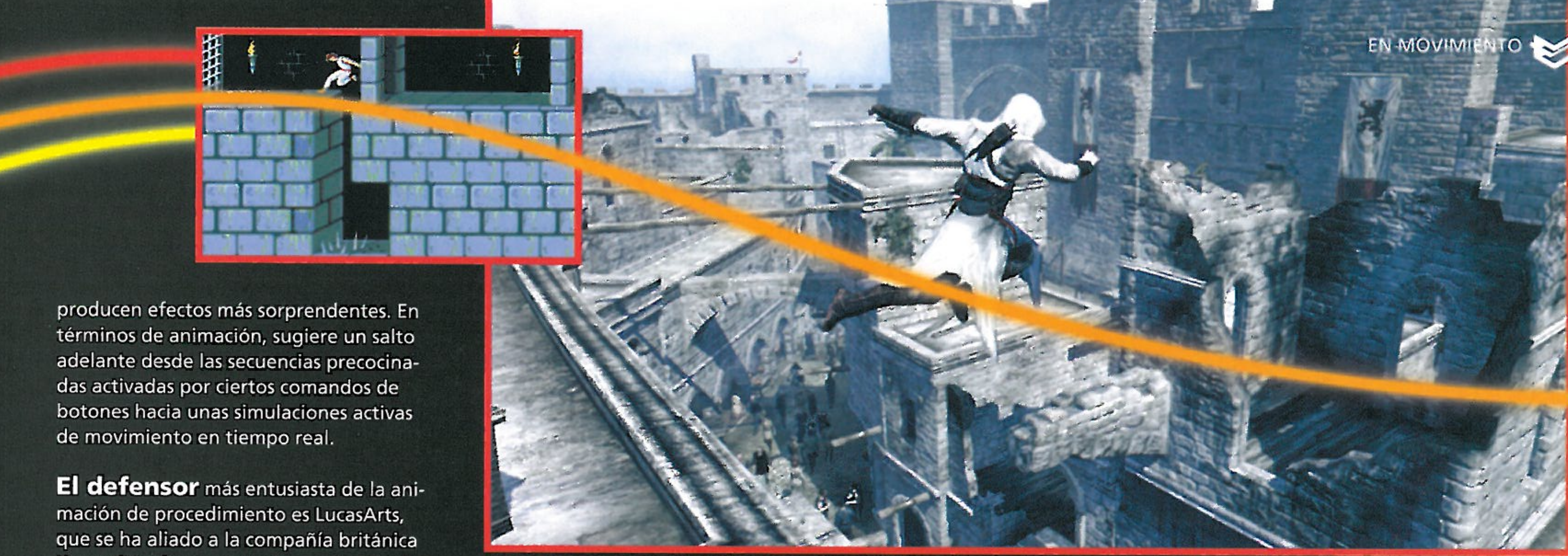
Sin embargo, igual que cualquier otra tecnología emergente, el éxito de la *motion capture* crea cierto resentimiento cuando algunos sienten que quedan marginados por estos cambios. Morris cuenta la historia de un animador que, cuando fue contratado para un proyecto de captura de movimiento, se iba deprimiendo a medida que el trabajo avanzaba. "Y al final llegó la explosión de la frustración: 'Tres años estudiando animación clásica y tengo que usar la motion capture'. Estaba indignado. Yo pensé: 'Tío, estás en el negocio equivocado. No puedes darle la espalda a la captura de movimiento'".

Pero justo cuando la captura de movimiento parece estar empezando a obtener un reconocimiento general, surgen indicios de que la tecnología puede estar a punto de cambiar otra vez, y esta vez sería la *motion capture* la que quedaría obsoleta. Antes usados para crear efectos de partículas como el agua, el polvo o el fuego, los últimos desarrollos han centrado la animación de procedimiento (*procedural animation)* sobre la interacción de cuerpos rígidos y el movimiento de personajes. Como la animación se genera automáticamente en tiempo real, se

JUEGO DE ESPADAS



Heavenly Sword **ha sido testigo seguramente del uso más elaborado de la captura de movimiento para un videojuego realizado hasta la fecha. El equipo de desarrollo ha abrazado con gran entusiasmo la tecnología, con Serkis como director de actuación. Serkis recuerda: "Con *Heavenly Sword* teníamos cinco actores en la misma escena. Y creo que logramos una primicia mundial al hacerlo. Concebimos el juego entero como una obra de teatro, con ocho actores moviéndose por un escenario de tres por cinco metros, sencillamente desarrollando toda la acción. Todos los actores aparecían e interpretaban sus personajes y se transmitían la energía unos a otros. Vimos cómo la historia se desplegaba ante nosotros de un modo muy tradicional, casi a la antigua. Veíamos cómo se establecía el ritmo y cómo progresaba la acción; veíamos cómo iba sucediendo todo".**



Desde los experimentos iniciales con rotoscopia de *Prince of Persia* (izquierda) y *Flashback*, con pantallas de TV con transparencias adheridas, una copia de Deluxe Saint y varios ojos perspicaces, se ha llegado a los saltos naturales de *Assassin's Creed* (encima) y a juegos que aprovechan los movimientos naturales del cuerpo humano.

producen efectos más sorprendentes. En términos de animación, sugiere un salto adelante desde las secuencias precocinadas activadas por ciertos comandos de botones hacia unas simulaciones activas de movimiento en tiempo real.

El defensor más entusiasta de la animación de procedimiento es LucasArts, que se ha aliado a la compañía británica NaturalMotion para usar su motor Euphoria, un sistema de animación biomecánica que permite que los avatares digitales reaccionen de manera realista a su entorno sobre la marcha. LucasArts, que lo está utilizando en al menos dos títulos de comercialización inminente, está tan entusiasmada ante el potencial de Euphoria que lo convirtió en el protagonista del tráiler de *Indiana Jones*.

Aunque es capaz de crear momentos espeluznantes con PNJs que evitan los golpes sólo para darse con las paredes, la *procedural animation* a menudo carece de la guía de un actor o un animador que integre y armonice la actuación. No cabe la menor duda de su potencial para crear secuencias de lucha, o que los personajes se tambaleen cuando están ebrios, pero su realismo no es el que se espera de las películas y juegos modernos. Es una dirección prometedora, y es demasiado pronto para juzgarla, pero por el momento la animación de procedimiento modela tanto las partes equivocadas de la realidad como las correctas: separar las unas de las otras sigue siendo el verdadero desafío.

También es improbable que los motores procedurales solucionen todos los problemas de animación. Igual que el *keyframe* todavía necesita dar un salto de calidad cuando la captura de movimiento se topa contra el límite de lo que es humanamente posible, la animación de procedimiento necesitará que la captura del movimiento establezca una base realista sobre la cual construir sus movimientos. "Muchos sistemas de animación de procedimiento se apoyan en la captura de movimiento –asevera Morris–. La primera vez que vimos la tecnología, allá por el 2000, pensamos: 'Vaya, esto es una verdadera amenaza', pero al trabajar con ella nos hemos dado cuenta de que en el fondo ambas van de la mano". También está de acuerdo en que hay ciertas cosas que nunca serán posibles mediante la vía procedural; y no sólo escenas peligrosas o complicadas. "Creo que estamos a punto de ver muchísima más actuación apoyada en el diálogo, sea para escenas grabadas para juegos o no. Actores con voz: se te pone de punta el pelo de la nuca cuando oyes a estos tipos recitando sus diálogos. Desafiaría a cualquiera a que algún día sustituya a Andy Serkis, Tom Hanks o Brian Cox en, darle voz a los videojuegos".

"Si pones ahí un actor con voz buena, se acerca mucho a una verdadera película"

El propio Serkis sugiere que, al final, la elección de la técnica de animación, sea mediante *keyframe,* captura de movimiento o por procedimiento, "es cuestión de adaptar las herramientas a la necesidad. Cuando buscas un realismo fotográfico como *King Kong,* la prioridad es la verosimilitud". La animación procedural o de *keyframe* debería estar disponible para cuando hace falta una estrategia distinta.

Audiomotion apuesta por que la captura de movimiento será una opción viable en el futuro. Preguntado sobre si tiene el equipo necesario para estar a la altura de la nueva generación de consolas, Morris se muestra confiado: "Absolutamente, no hay duda. No esperamos ver un cambio en el hardware de las cámaras durante al menos los próximos cinco años, tal vez más. No hay límite a la altura y la anchura, hay múltiples personajes y manos: no sé qué más se puede pedir".

Lo cual no equivale a decir que se ha alcanzado la cumbre de esta técnica. Morris admite: "Sería maravilloso que llegara un momento en que el actor no necesitara esas pequeñas bolsas reflectantes pegadas a sus trajes", admite. "Si pudieras detectar al actor, su rostro, sin los sensores faciales, supondría otro enorme paso adelante. Pero no sería realista esperar avances así para los próximos tiempos".

No obstante, después de pasar en la industria un par de lustros y ver cómo evolucionaba la *motion capture,* Morris se siente lo bastante satisfecho como para decir: "Ya hemos llegado a lo que es el Santo Grial para nosotros", reconoce, apuntando a su escenario vacío. "Si pones ahí un actor con voz buena, se acerca tantísimo a la actuación para una película real que la diferencia ya no importa. Claro que, si la actuación es una porquería, todo lo que edifiques a partir de ella será poco mejor".



Aunque la captura de movimiento se asocia con juegos famosos y con alto presupuesto, títulos como *Pathway to Glory* para N-Gage han sabido sacar provecho de su potencial.





Andy Serkis (derecha y, de algun modo, izquierda) empezó en el teatro antes de pasar a la tele, el cine y los juegos. No optó al Oscar de 2003 porque Gollum fue creado por ordenador.


BROTHERS
IN ARMS

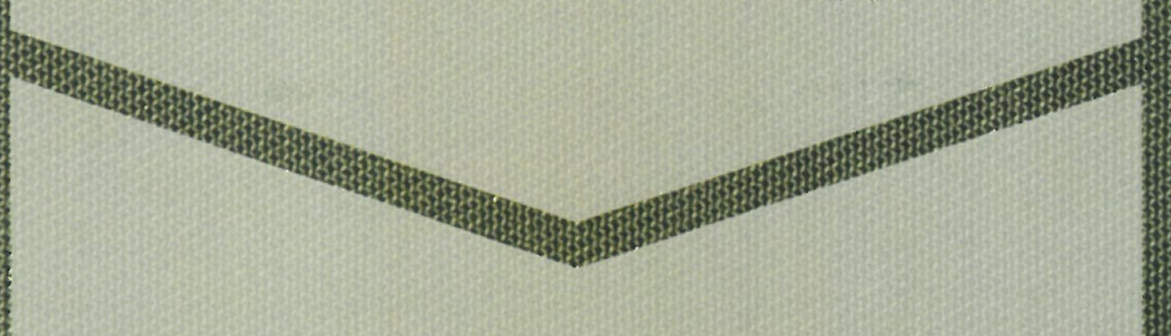


El modo cooperativo es casi tan antiguo como los propios videojuegos, aunque nadie se ha dado cuenta de su importancia, excepto los jugadores. ¿Va a sufrir una revolución?

Qué pasaría si *Pong* hubiera presentado sólo un tanteador en la parte superior de la pantalla, en vez de dos? ¿Habría sido un juego en el que los jugadores se dedicarían a seguir los acelerados rebotes de una bola con el objetivo de golpearla la mayor cantidad de veces seguidas posible? En ese caso, ¿se hubiera centrado la industria del videojuego más en el arte de unir a los jugadores en un equipo, en lugar de centrarse en enfrentarles entre sí? Es una pregunta discutible, desde luego. No porque la tecnología necesaria para esta realidad alternativa sea difícil –ni por lo desconcertante que resultaría semejante cambio en el propio juego–, sino porque los videojuegos casi siempre han dedicado parte de su atención al juego cooperativo, aunque normalmente han obviado diversos aspectos sobre la experiencia de juego que ofrecen.

El juego cooperativo ha sido siempre un clásico del panorama *arcade*, desde sus gloriosos títulos iniciales hasta su más reciente declive. Pide a cualquier jugón veterano que te diga de memoria sus experiencias cooperativas más queridas y te soltará una retahíla de los títulos más importantes de las recreativas, un cuadro de honor encabezado por títulos de marcianitos y *scrolling*, los puzzles de plataforma, los *shooters* 2D y otras rarezas controladas mediante periféricos: *Gauntlet, Double Dragon, Bubble Bobble, Samsh TV, Final Fight, Sunset Riders, Pang, Golden Axe, The House of the Dead*... La lista es tan extensa como el anecdotario de viejas historias que es capaz de evocar, nostálgicas o melancólicas, e inevitablemente dice tanto sobre los juegos como sobre los propios jugadores. Pero estos juegos lograron sobrevivir en otro campo, convirtiéndose en parte del repertorio de software de los ordenadores domésticos, en una estructura cooperativa que ha sobrevivido hasta hace muy poco, como demuestra *Lego Star Wars*, por ejemplo, o las mazmorras de *EverQuest* o de *Baldur's Gate*, que encontraron la forma de abrirse camino en las PS2 y Xbox. Este modelo de cooperativo en la misma pantalla incluso se prestó a uno de los ejemplos más hermosos e inesperados de juego hombro con hombro: el juego de rol *Secret of Mana* de Square para SNES. Su modo para tres jugadores hacía un uso mínimo del multitap, pero permitía al jugador y dos amigos jugadores interactuar en un combate en tiempo real. Una experiencia similar aguardaba a cuatro jugadores, si eran algo más pacientes, en *Tales of Symphonia* para GameCube, que les permitía actuar en equipo en las batallas en tiempo real. Y el concepto ha reforzado en particular a los juegos de deportes, desde *PES* hasta una miríada de títulos de tenis. En este formato de pantalla compartido hay una pega: el control de la cámara, que es muy limitado (cuando existe). La visión es lateral, cenital o isométrica; la libertad de escrutar y ojear los alrededores se ve restringida, lo que quizá explica las dificultades con que se ha topado la cooperación en los videojuegos modernos, en los que el usuario quiere controlar la cámara.

Por inmediatas, simpáticas e intensas que resulten estas experiencias, el juego en la misma pantalla es la forma menos sofisticada de juego cooperativo. Un segundo jugador –o tercero o cuarto– se sumerge en el mismo combate, incrementando tanto los recursos humanos como la potencia de fuego de una manera que suele ser burda. La cooperación en pantalla dividida añade libertad y complejidad, y consiste en un acto de compartir que aumenta las posibilidades pero reduce la fidelidad, un intercambio arriesgado que no siempre logran resistir ni los mejores juegos, y que obliga a ver el mundo del juego a través de una miri-





A veces la imaginación de los jugadores puede llevar al juego multijugador fuera de los servidores MMORPG: el modo 'Gato y ratón' popularizado en *Project Gotham Racing 2*, en el que vehículos poco potentes son arrastrados hasta la meta por un supercoche conducido por un amigo, se ha visto reconocido oficialmente en *PGR3*.



LOS JUEGOS A PANTALLA PARTIDA O EN LA **MISMA PANTALLA INCITAN A LOS JUGADORES** A ACTUAR JUNTOS Y NO SEPARARSE

lla en vez de abriendo la puerta. Los modos de pantalla dividida *offline* pueden resultar casi ubicuos para juegos de carreras y *shooters*, pero a menudo se juegan en escenarios de batalla personalizados con poco nivel de detalle o diseños simplificados.

Pero eso no ha impedido que un montón de juegos muestren cómo dos jugadores pueden pasar un rato de diversión total: *TimeSplitters* emplea unos diseños limpios y la potencia de las primeras PS2 para ofrecer una elegante acción cooperativa en pantalla dividida cercana al espionaje tembloroso pero detallado de *Perfect Dark*, mientras que *Toejam & Earl* propone una solución intermedia al dividir la imagen cuando los jugadores se separan. Un juego como *Conflict: Desert Storm* sufre en su valiente intento de proporcionar una campaña a pantalla partida, ya que la cooperación entre cuatro jugadores apenas compensa los problemas de falta de extensión y de ambiente. Algunos juegos eluden este problema siendo concebidos desde el principio como experiencias cooperativas; es el caso del título de DMA para Amiga, *Hired Guns*, con la pantalla en cuatro fuera cual fuera el número de jugadores. Los jugadores aceptaron que fuera necesario que jugaran cuatro personas, aunque hay que pensar en lo incómodos que estarían apiñados en torno al monitor.

Jugar en pantalla partida o en la misma pantalla incita a los jugadores a actuar juntos y no separarse. La volátil fricción de los modos *versus* pueden producir en cualquiera una sensación similar de proximidad, pero una partida *deathmatch* corre el riesgo de conducir a la frustración o al aburrimiento cuando se enfrentan pocos jugadores, o son jugadores poco dispuestos a explorar nuevas tácticas. ¿Y puede calificarse siquiera la modalidad versus del juego *online* como juego social, sobre todo teniendo en cuenta la mentalidad terriblemente agresiva e incluso mal vista socialmente del enfrentamiento directo que representa, con sus campos de batalla a veces tan absorbentes que llegan a ser obsesionantes?

Por el contrario, perder una partida cooperativa no supone que no haya habido diversión: no siempre se percibe como una derrota. Los participantes están dispuestos a continuar la partida en lugar de intentar acabar con el otro de la manera más humillante posible. Es un entorno pintoresco en el que las motivaciones y preferencias importan poco, pero es menos probable que causen enfados o resentimiento. Uno de los eternos atractivos de la cooperación es que puede desdibujar la línea que separa la coordinación ante un grupo de enemigos de nivel Legendary en Halo y el hecho de darse un paseo enredando con el cadáver de un Elite muerto mientras haces una mala imitación de John Wayne. Es algo que permite a los jugadores moverse por los límites de la estupidez y luego volver a la seriedad, creando una atmósfera a su medida y disfrutando al máximo.

Esta sensación se revitaliza con los formatos cooperativos más ambiciosos y potencialmente atractivos: la cooperación multipantalla a través de red local o conexión *online*. Da a la gente la oportunidad de compartir no sólo partes reducidas de la acción, sino el mundo entero del juego, aunque con ciertas limitaciones. Es un territorio todavía inexplorado. En teoría no hay barreras, lo que es mucho pedir para



Con un estilo criticable pero una atmósfera alabada, la versión para Xbox de *Doom III* fue en su momento un prodigio técnico que lograba incluir la cooperación en Live. Permitió que un par de jugadores solucionaran la cuestión de la antorcha o la pistola, que creó tantas complicaciones a muchos en el modo de un jugador normal.



TÚ A MÍ Y YO A TI

Los objetivos *online* del modo competitivo que aparecen en la lista de Achievements de la Xbox 360 para ciertos juegos presentan dos problemas. Primero, a menudo dependen demasiado del tiempo y sólo pueden lograrse en la medida si hay jugadores en los servidores. Pero según pasan los meses después del lanzamiento, el número de jugadores presentes mengua. Segundo, el juego competitivo *online* ya tiene su buena dosis de abusones y listillos mezclados entre los jugadores deportivos. Esto ha dado pie a la aparición de una nueva subclase de jugador cooperativo: los colegas de Achievements, jugadores que se alían, normalmente a través de foros, para ayudarse el uno al otro en conseguir ciertos logros, centrando el juego, o simplemente turnándose para ser víctimas cuando hace falta conseguir determinado número de muertos.



LOS MEJORES JUEGOS COPERATIVOS DE UNA SOLA PANTALLA





SECRET OF MANA
(SNES, 1994)

Aunque *A Link to the Past* fue un exitazo entre los dueños de máquinas SNES, Square estaba forjando un tipo diferente de Trifuerza. La consola ofrecía pocas razones memorables para elogiar su multitap; este juego de rol para tres jugadores fue razón suficiente para que muchos pusieran el periférico en la caja fuerte cuando no lo estaban utilizando.





KURI KURI MIX
(PS2, 2001)

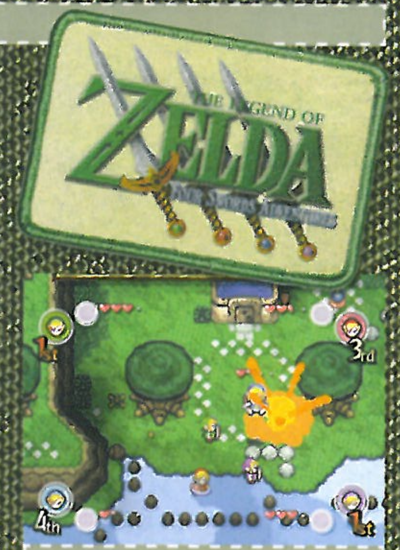
Un jugador o dos pueden guiar a Cookie y a Cream a través de un par de asaltos que dividen el mundo del juego, si no la pantalla, en dos, accionando conmutadores y esquivando peligros. Es un paseo cooperativo poco habitual que, para un jugador, supone un dolor de cabeza realmente descomunal, pues se acciona con un solo pad.





STARSKY Y HUTCH
(PS2, 2003)

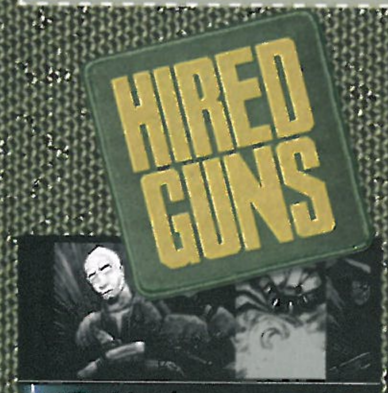
A imitación del título arcade *Lucky & Wild*, este título requería una instalación extraña y costosa –un volante y una pistola luminosa–, pero merecía la pena el esfuerzo. Aunque su original unión de disparos y conducción resultaba valiente, la repetición de las misiones implicaba que su sentido animado pero turbio de la justicia nunca fuera inmortalizado.



TLOZ: FOUR WORDS ADVENTURES
(GC, 2005)

Pocos juegos aprovechan el valor de la cooperación tan hábilmente como *Four Swords*. Pese a exigir una GBA y un cable de conexión por cada participante, no hay duda del pedigrí de su propuesta, pues Nintendo explotó la veta maligna, orquestando un sinfín de peleas salpicadas de puzzles inmaculados.

LOS MEJORES JUEGOS COOPERATIVOS A PANTALLA PARTIDA



HIRED GUNS
(Amiga, 1993)

Cuadruplicando la perspectiva paso a paso del convincente mundo de *Dungeon Master*, este clásico de DMA para equipos sigue pareciendo sofisticado. Si cuatro personajes –elegidos de entre 12– no ofrecían suficientes posibilidades, había minas y 'pistolas centinela' para cubrir los ángulos que no pudieran barrerse con pistolas y granadas.





TOEJAM & EARL
(Mega Drive, 1991)

Quizá fueran un par de extraterrestres chiflados, pero el elegante enfoque de la exploración para dos jugadores compensaba su demencial visión de la Tierra. Activar por accidente un par de patines cohete enviaba a ambos jugadores a caer en picado por el precipicio, pero al darse unos saludos fraternales volvían a ser amigos.





HALO
(Xbox, 2002)

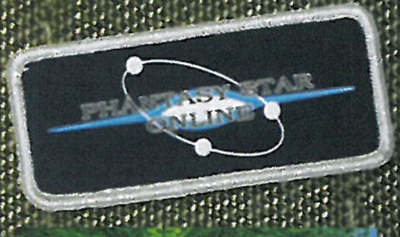
Un ejemplo de póster para el potencial del juego cooperativo que permite a dos jugadores revisitar de manera cooperativa todo el escenario para un jugador. La legendaria sutileza del armamento y la originalidad de los vehículos se mantenían pese al peso de dos Master Chiefs. La falta de juego en red y de cooperación Live en *Halo 2* fue una decepción.



GUITAR HERO II
(PS2, 2006)

Técnicamente no parte la pantalla, pero, al restringir a cada jugador a su propia mitad, consigue el atractivo del modo cooperativo sin renunciar al gancho del modo competitivo; la oportunidad de medirse codo con codo a otro jugador seguro que incentivará a los jugadores a ofrecer un rendimiento todavía más enérgico y apasionado.

LOS MEJORES JUEGOS COOPERATIVOS EN RED





PHANTASY STAR ONLINE
(Dreamcast, 2001)

Se incluye aquí este título sencillamente por el atractivo hipnótico que ejerció sobre muchos jugadores de consola, un grupo que no era hasta entonces favorable a la colaboración *online*. Su focalizado juego en equipo y su colorista sistema de comunicación definen un título clave para Dreamcast cuyo legado pervive en los corazones de sus adictos.





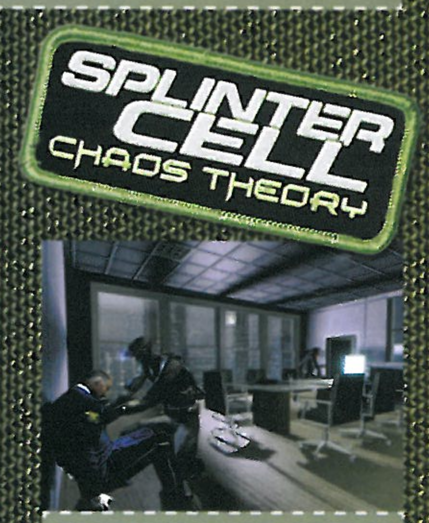
KAMEO: ELEMENTS OF POWER
(360, 2005)

Se trata de un juego atípico que no sacó pleno provecho de su potencial como juego de acción o de aventura, pero cuyo modo cooperativo permitió un imaginativo surtido engañosamente variado de ataques elementales. Un 'Power Pack' que se podrá descargar en breve aumentará ese atractivo con varios modos cooperativos nuevos.



DAIGASSO! BAND BROTHERS
(DS, 2004)

Su simplicidad es sobrecogedora: hasta ocho jugadores, cada uno de los cuales toca un instrumento como parte de una orquesta que interpreta algunos de los mayores éxitos de Nintendo. Aunque nunca encontréis el ritmo, la acción es sencilla: con oír sólo una nota fuera de lugar en medio de una cancioncita de Mario, la sala entera estallará en risas.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
(Xbox, 2004)

Aunque el ingenioso modelo de partida *deathmatch* Mercenary vs Spy que se pudo ver en *Pandora Tomorrow* es indudablemente el aspecto multijugador más inteligente, la posibilidad de explorar los escenarios secretos de Sam Fisher con otro jugador a remolque es un buen augurio de lo que nos ofrece ahora el nuevo título, *Double Agent*.

LOS PEORES JUEGOS COOPERATIVOS



ICO
(PS2, 2001)

Nunca jamás se pretendió que fuera parte de la experiencia, pero la emoción de descubrir el huevo de Pascua cooperativo que iba escondido dentro de Ico –completa el juego, y un segundo jugador puede controlar a Yorda por medio de un segundo pad– desapareció a una velocidad récord, debido a que resultaba totalmente impracticable.



SONIC THE HEDGEHOG 2
(Mega Drive, 1992)

Los tramos finales pueden ser un elemento distintivo de una segunda parte, pero carece de sentido tener al segundo jugador con un pad llevaba a que el acompañamiento fuera caótico. Las verdaderas posibilidades de trabajo en equipo se iban a explorar en el no comercializado *Sonic Crackers*, que habrían complementado muy bien la idea.





WE LOVE KATAMARI
(PS2, 2006)

Cada jugador es responsable de la mitad de la configuración de control doble. Mantener la velocidad a base de hablarse es un tarea muy cansada y efímera: cercana a la vitalidad del juego para uno. La intención es la mejor, pero el resultado está lejos de serlo. El esfuerzo conjunto no dividía las responsabilidades, sino que las liaba.





GTA: SAN ANDREAS
(PS2, 2004)

Activar ciertos iconos en el mapa abría el camino de misiones para dos al estilo de *Rampage*. La cámara hacía un considerable intento de estar a la altura, pero es difícil interpretarlo como algo diferente de una demostración extremadamente cruda del potencial *online* que ha conseguido acumular bajo su misteriosa superficie GTA IV.



The Outfit es uno de los muchos títulos para 360 que dan una fuerte experiencia de cooperación, permitiendo que puedas disfrutar de toda la campaña de un jugador con un amigo, dejando que el arsenal de torretas emplazadas por el jugador brille con una intensidad que no permitiría un escuadrón accionado por IA.

algunos mundos de juego, pero la opción se está materializando en unos cuantos títulos para Xbox y se está volviendo una opción habitual para los dueños de 360 conectadas a Live: *Perfect Dark Zero, Kameo, The Outfit*... y muy pronto *Crackdown*.

De hecho, proliferan los títulos para un jugador como *Hitman: Blood Money, The Elder Scrolls IV: Oblivion* y *Dead Rising*, o incluso otros como *Ninety Nine Nights*, que suelen acabar entre las listas de peticiones para que se pasen al cooperativo. Una experiencia positiva de un solo jugador casi siempre lleva a una nostálgica reflexión sobre cómo sería el juego cooperativo, sin tener en cuenta del efecto distorsionador que podría suponer sobre el precario equilibrio en que siempre se encuentra la dinámica de juego. Pero también es cierto que podrían convertir la experiencia de juego en algo muy divertido.

Hay otro aspecto, una variante que desvirtúa en parte lo que supone la cooperación, que explica la proliferación actual de este modo en los juegos en red; es el cruce entre los modos cooperativo y competitivo: las *deathmatch* en equipo. Esta combinación se puede ver afectada por los mismos cabreos y tonterías que una competición individual; pero la camaradería y el buen ambiente de la familia –el clan– pueden ayudar a calmar cualquier malestar.

Las *deathmatch* en equipo son una mezcla de la diversión y emoción de un partido de dobles de tenis pero con la concentración de los partidos individuale. Se han hecho fuertes en alguno de los géneros más competitivos: MMORPGs, conducción y *shooters*. Es el juego cooperativo en red el que presenta más potencial por explorar, desde el potente *morphing* de monstruos de *Kameo* hasta las notas caóticas de una sesión de *Daigasso! Band Brothers* en la DS.

Luego está el hecho de que la definición del juego cooperativo ha sido durante mucho tiempo más flexible de lo que podía sugerir lo dicho hasta ahora. Pasarse el mando y turnarse en un desafío complicado es juego cooperativo. Compartir estrategias a través de las FAQs, también. Los útiles comentarios de un jugón amiguete, o de un cónyuge ansioso por ver cómo continúa el guión de *Silent Hill* y cómo se resuelven sus puzzles, pero que no tienen tantas ganas de enfrentarse a los lentos y desiguales

LAS *DEATHMATCH* EN EQUIPO UNEN LA DIVERSIÓN **Y EMOCIÓN DE UN PARTIDO DE DOBLES** DE TENIS CON LA CONCENTRACIÓN DE UN PARTIDO

combates durante el camino. Sin embargo, ¿dónde encaja en todo esto *Pac-Man Vs*, un juego que está a medio camino entre el juego en red, a pantalla partida y en la misma pantalla? Lo mismo cabe preguntarse del caos auditivo que pueden producir dos copias de *Electroplankton* tintineando una al lado de la otra. O de *Animal Crossing DS*, en el que no exploras tanto la pantalla de una persona como la intimidad profunda de su verdadera personalidad. En realidad, sólo es posible mencionar parte de las muchas modalidades de juego en equipo, y es inevitable omitir algunos títulos que muchos jugadores considerarán imprescindibles. Cada experiencia de cooperación puede proyectar un millar de recuerdos irrepetibles. Es una biblioteca caótica de sentimientos que sólo pueden extenderse ahora que la conectividad es decisiva en la comercialización de cualquier videojuego, desde las funciones *online* y los puertos para varios mandos de la 360, la PS3 y la Wii hasta el soporte Wi-Fi de la PSP y la DS.

De modo que ¿estamos en el umbral de una revolución que impulsará el modo cooperativo hasta la



La incorporación de otro jugador –y de su arma de fuego– es capaz de multiplicar la diversión del *shooter Miami Vice* para PSP, convirtiendo una excursión individual sólida, pero poco espectacular, en algo más tenso, enérgico y mucho más apasionante.



Además de las típicas opciones *deathmatch*, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* cada vez más jugadores de Xbox Live lo jugaban gracias a un modo *online* que propiciaba una fuerza cooperativa para hasta 15 jugadores –una cantidad enorme– que podía luchar en mapas personalizados frente a oponentes movidos por la IA.



Una idea magnífica que deberían haber apreciado los veteranos de *Secret of Mana, Final Fantasy: Crystal Chronicles* se paralizaba al obligar a un jugador a llevar y proteger un cáliz, todo un camino complicado pero gratificante que no podía competir con la malicia y el ingenio de *Four Swords*.

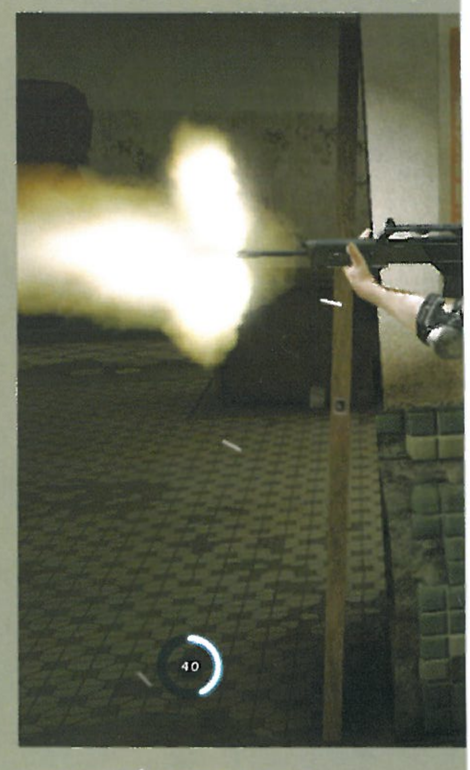
cima? ¿Sería absurdo pensar que la próxima consola de Microsoft, pongamos por caso, incluya un botón específico para juego cooperativo para que tus amigos puedan entrar en tu juego con independencia de lo que estés haciendo y de dónde estés? Los lanzamientos previstos a corto plazo muestran ya una actitud receptiva hacia esta inclinación, desde la simpática opción para dos jugadores de *Crackdown* hasta los juegos concebidos para explorar el potencial de las perspectivas dobles, caso del *Army of Two* de EA (ver el recuadro de esta página) o de *Kane & Lynch* de IO. La funcionalidad Live, aunque simbólica, está apareciendo en casi todos los títulos para la 360; así que ¿es posible que en la próxima generación se produzca un salto en estos modos cooperativos, escondidos entre las opciones multijugador pero capaces de captar la atención de los jugadores a gran escala? Desde luego, es posible.

Si el concepto de cooperación se generalizara y no fuera tan artificial, podrían surgir nuevas ideas como una comunicación intensa u otros aspectos no agresivos similares, haciendo que los juegos sean más atractivos para los no jugadores. Si los distribuidores y los fabricantes de consolas se ponen de acuerdo para conquistar a un nuevo público en vez de intentar profundizar en el que ya tienen, el juego cooperativo es quizá el camino más eficaz para lograrlo, por su capacidad de tomar al asalto mecánicas y géneros establecidos y revitalizarlos. Al fin y al cabo, el juego cooperativo no es tanto un dinamizador de géneros de juego como un motor de tipos de jugador, y puede revolucionar la experiencia de juego cada vez que encuentres a alguien dispuesto a jugar contigo. Los diseñadores dejan que los jugadores unan los puntos; el modo cooperativo les permite colorear todo el cuadro del modo que más les guste.

Aun en el caso de que nunca salga de su actual estatus secundario, con independencia de los clichés que pueda seguir padeciendo en la industria, e incluso de la cantidad de pullas despiadadas que pueda seguir recibiendo de los escépticos, el juego cooperativo ha mostrado lo humanamente enriquecedores que los juegos pueden ser, han sido y, muy probablemente, seguirán siendo.

DOS QUE SE UNEN

¿Qué importancia tiene que un distribuidor tan grande como Electronic Arts haya puesto tanto interés en el juego cooperativo como para crear una franquicia totalmente nueva –*Army of Two*– y apostar por un formato tan poco explorado? Si la cooperación es de verdad fundamental en el futuro de los videojuegos, habrá otros actores de la industria que se prepararán para explotarla en cuanto sean conscientes de su potencial. Pese a su llamativo estatus, *Army of Two* encaja con coherencia dentro del catálogo de EA: se trata de un proyecto interno y la prisa en llevar el juego cooperativo a un número significativo de jugadores ha dejado su impronta; su compromiso con la asociación de jugadores es total y absoluto, desde el título en sí hasta el más nimio de los detalles. Reid Schneider (arriba a la izquierda), su productor, habla sobre cómo poner un juego al alcance de dos personas:



¿Por qué decidió crear un juego centrado en la cooperación?
Todos nosotros éramos aficionados a los juegos cooperativos, pero sentíamos que estas experiencias eran en realidad añadidos al juego. Nadie se había centrado de verdad en el juego cooperativo en juegos tipo *shooter*, teniendo esa filosofía desde el principio.

¿Hubo muchos nervios dentro de EA ante la idea de producir algo tan orientado a la experiencia cooperativa?
La cooperación ha estado infraexplorada por la industria de los videojuegos mucho tiempo. Queríamos construir un juego que ofreciera desde el principio una fantástica experiencia para dos personas en cuanto a dinámica de juego y que innovara de verdad. No ha habido innovaciones estratégicas o tácticas en mucho tiempo en los juegos tipo *shooter*: nuestra meta es innovar y ofrecer una experiencia de juego imbatible.

MUCHOS TENÍAN LA SENSACIÓN DE QUE **LOS *SHOOTERS* EN PRIMERA PERSONA** ERAN PARA PC HASTA QUE APARECIÓ *HALO*

¿Hace mucho tiempo que pensó en una experiencia cooperativa? ¿O es sólo que éste era el momento apropiado?
Creo que los jugadores están esperando que el juego correcto les otorgue una experiencia satisfactoria. Muchos tenían la sensación de que los *shooters* en primera persona eran experiencias estrictamente para PC hasta que apareció *Halo*. Nuestra tarea es cambiar lo que muchos piensan todavía sobre la cooperación táctica.

¿Hay algún juego cooperativo en particular que os sirviera de inspiración para *Army of Two*, o que motivara al estudio de modo especial?
Creo que todos nosotros éramos aficionados a *Contra*, y *Double Dragon* era enormemente bueno. También nos gustaba mucho la experiencia en modo cooperativo de *Halo*.

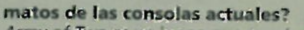
¿Resulta fácil producir un juego cooperativo para una plataforma de próxima generación, en comparación con los for-

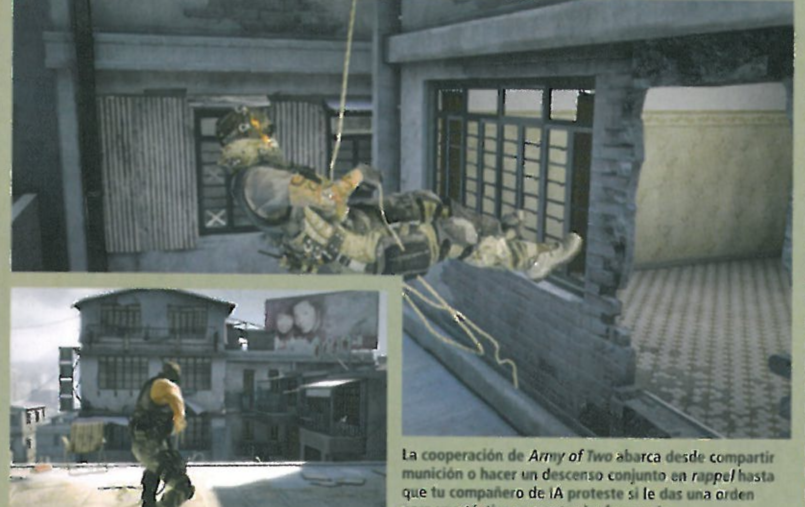


Jugar codo con codo es un ejemplo de maniobra cooperativa: tu compañero de IA puede adoptar una posición que se complemente con la que cubres tú.

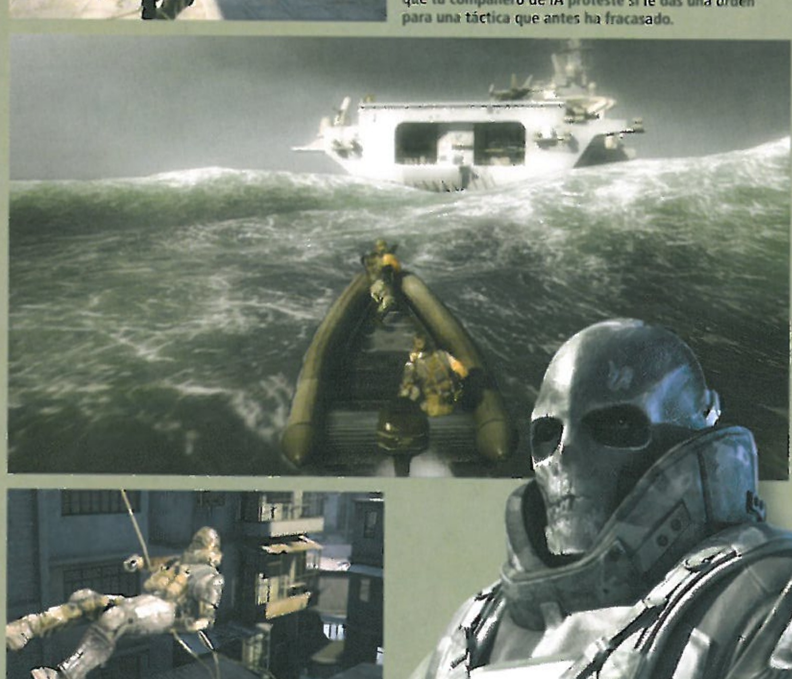








La cooperación de *Army of Two* abarca desde compartir munición o hacer un descenso conjunto en *rappel* hasta que tu compañero de IA proteste si le das una orden para una táctica que antes ha fracasado.



matos de las consolas actuales?
Army of Two es un juego que queríamos crear desde hace mucho tiempo. La última ola de hardware nos está ayudando a realizarlo: no habría sido posible con la generación anterior de hardware.

¿Hay alguna razón por la que no está previsto *Army of Two* para PC? ¿Cree que los jugadores de PC son más reacios a aceptar la experiencia cooperativa que los jugadores de consola?
Ahora mismo nos estamos centrando en el jugador de consola. Desde luego, creo que *Army of Two* tendría éxito en PC. Pero hay que centrarse, cuando creamos un juego para consola nuestro público objetivo ha de estar bien definido.

¿Qué importancia cree que va a conseguir la cooperación en la nueva generación de consolas? ¿Piensa que tiene potencial para eclipsar la popularidad y atractivo de las partidas *deathmatch*?
Creemos enormemente en el juego cooperativo. No necesariamente que vaya a superar al juego *deathmatch*, pero sí que la gente quiere experiencias nuevas. También tiene que ver con el estilo de juego, siempre habrá jugadores que quieran simplemente matarse entre sí, no unirse para lograr el éxito. Dicho eso, cuando juegas una partida en modo cooperativo y colaboras con un amigo, puede resultar una experiencia increíblemente gratificante.

Parte del atractivo de juegos como *Halo* está en que los jugadores son 'iguales' y libres de cooperar como deseen; ¿existe el riesgo de restringir esa elección si se crea un juego con objetivos de colaboración definidos? ¿Existe el peligro de que un jugador padezca porque le toque el lado 'aburrido' al asignar los papeles del equipo?
Para nosotros la PAI (la inteligencia artificial asociada) no consiste sólo en seguir órdenes o ejecutar comandos, como un juego de escuadrón. Evidentemente, necesitamos tener esas funciones, pero sólo necesitamos ir más allá de eso y crear una PAI que ofrezca actitud, emoción y un cierto estado de ánimo.

Hace poco hemos realizado pruebas en las que la PAI ejecutaba acciones simples como chocar las palmas contigo cuando te acercas a él como los miembros de un equipo o un grupo de amigos que salen juntos. Creó la sensación de que de verdad había una persona dentro de la armadura. Nos estamos concentrando en esas sutilezas porque es lo que hace que sientas que es real. Por tanto, estamos trabajando en la PAI tanto en la escala macro de la táctica militar como en la micro de este tipo de detalles.

Mucho de lo que se ha conocido sobre *Army of Two* hasta ahora han sido fragmentos narrativos; ¿ofrecerá el juego secciones más tradicionales que permitan a los jugadores simplemente idear sus propias tácticas de forma más flexible y elegir libremente sus tiroteos?
Nuestro mayor desafío es descubrir cómo hacer que la inteligencia artificial se comporte de manera razonable en situaciones positivas y negativas. Por ejemplo, en los juegos de deportes sabes que a veces los compañeros de equipo que mueve la inteligencia artificial cometen errores y no juegan de forma perfecta, pero en los juegos tipo *shooter* no hemos alcanzado ese grado de sofisticación de que la PAI juegue bien, pero cometa deslices de cuando en cuando. Tenemos que encontrar el equilibrio para hacer que la PAI tenga éxito, pero no uno tan perfecto como para que puedas sentarte y simplemente observar cómo juega ella sola.

¿Cómo se han comportado la Xbox 360 y la PS3 en cuanto a la conectividad de *Army of Two*? ¿Y cómo han solucionado la cuestión de la latencia?
Hemos abandonado la arquitectura cliente-servidor y apostado por un enfoque más vinculado a la red. Eso significa, en esencia, que las acciones tiene réplica a través de una red. La razón principal es que tenemos un juego en el que los personajes a menudo trabajan juntos y las animaciones tienen que estar sincronizadas. También nos guiamos por la física, que funciona mejor para una simulación en paralelo.

Suscríbete a EDGE

y consigue GRATIS esta Cámara digital



VENTAJAS

1.-Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
2.- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.
3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.
4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

CORTA POR LA LINEA

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

☐ **Por un periodo de 12 números y regalo de la CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€**

☐ **Por un periodo de 12 números y descuento, pagando únicamente 35,10€ en lugar de ~~46,80€~~**

Nombre: .... Calle: ....
Nº: .... Piso: .... Puerta: .... Escalera: .... Código Postal: .... Población: ....
Provincia: .... País: .... Tel: .... NIF: ....

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Giro Postal Nº.........................
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad.....................
☐ Domiciliación bancaria (Con esta modalidad, recibiré 1 número más TOTALMENTE GRATIS)

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular: .... Banco/Caja de Ahorros: ....
.... Domicilio oficina: .... C.P. ....
Población: .... Provincia: ....

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN.S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha......./.........../...........

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01009

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Próximas jugadas

Lumines Live



Es el testimonio patente del poder de los Logros: coge un port de un juego que no tenga mucho lustre, haz que deseen tenerlo por unos míseros 20 puntos y a pasar el rato.
360, MICROSOFT

Mario Kart DS



Competir con italianos virtuales es algo que todos los jugadores del Mario Kart de DS conocen, pero nada supera el hacerlo con el servicio WFC. Sobre todo si ganas.
DS, NINTENDO

Okami



El viaje de Amaterasu proporciona horas y horas de devoción canina, con su cola mágica que pinta enseñándole unos trucos nuevos al viejo DualShock de la PS2.
PS2, CAPCOM

No tienes tiempo...
de leer esta página



Ni tampoco para leer este pie de foto. No si quieres sacarle el máximo partido a *Final Fantasy XII*, o cualquiera de los otros excelentes juegos que acaban de salir.

Que no, de verdad. Así que no perdamos este tiempo tan precioso despotricando sobre los excesos navideños, aunque haber vivido el lanzamiento de dos consolas hace que sean más excesivos que nunca. O poniendo en duda el razonamiento circular de las empresas de que tienen que vender sus mejores juegos en noviembre, que es cuando la gente los compra, y que la gente los compra entonces porque es cuando la industria los pone a la venta. O calculando por encima cuánto tendrás que invertir (todo tu sueldo, básicamente) para poder disfrutar lo mejor que ofrece en estos momentos la industria del videojuego.

A que, mejor, vam ticos: ¿cuál es la mejor forma de abrirse paso entre los resguardos de la Visa y partidas hasta las cuatro de la mañana y elecciones imposibles? Paso uno: elige un juego para estas navidades. Todo el mundo se merece un capricho, ese juego que logre que te olvides de todo, mientras las ventanas se empañan y la familia se avalancha sobre las sobras de la Navidad. Para los que les dé para la Wii, podría ser *Zelda*. Si no, una escapatoria buena podría ser *Project 8* o *Medieval II: Total War* (hasta que llegue a *España FF XII*), y las críticas de las páginas siguientes te ayudarán a elegir. Siguiente paso: haz un placaje a los demás. No hay mejor manera de librarse del fantasma del parchís que tomando la iniciativa. Entonces lo que necesitas es *Guitar Hero II*, eso si el *Wii Sports* no es ya parte de tu plan de acción.

Paso tres: no seas avaricioso. Incluso si te lo puedes permitir, dejar las estanterías de la tienda vacías supondría no prestar la suficiente atención a ninguno de los juegos. La clave es la moderación: ésa es la mejor manera de atiborrarte.

Y eso lleva al paso cuatro: pónte un horario. Incluso si la lista de la derecha te hace palidecer, recuerda que para junio del año que viene habrá un demoledora sequía. Así que recuerda: puede que *Gears Of War* o *Neverwinter Nights 2* no parezcan tan buenos juegos de aquí a seis meses, pero aún les queda mucho por ofrecerte. No caigas en el típica manía de jugador de dejar de lado algo que te ha estado consumiendo los dos últimos años a la semana de estar en las tiendas.

Y eso debería bastar para sobrevivir otras navidades. Esto hace que casi (casi) te alegres de que Sega haya fallado con Sonic: un juego menos en la lista.

Sistema de puntuación de Edge:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

PLATAFORMA: WII (VERSIÓN ANALIZADA), GC PRECIO: 59,90€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO



Este *Zelda* se percibe, más que ningún otro, como una gran reunión familiar. Muchos viejos conocidos con toques frescos, aunque todavia tumbes a este enemigo con poco más que una flecha en el lugar adecuado .

Uno de los peligros de los videojuegos que alcanzan la perfección es que los desarrolladores se dejen llevar por las fórmulas que han funcionado y bajen el nivel en los siguientes capítulos, presentando el mismo perro con distinto collar. Pero en *Zelda*, si alguna vez ha habido repetición, no se trata de algo negativo, sino del respeto por la herencia. Lo que te suena familiar de cada título no produce rechazo, sino que aporta un toque histórico y ritual por el que muchos juegos matarían.

Los últimos capítulos de la serie mostraron una experimentación más ambigua, primero estructuralmente con *Majora's Mask* y después a nivel estético con *Wind Waker*. *Twilight Princes (Princesa del Crepúsculo)* deja

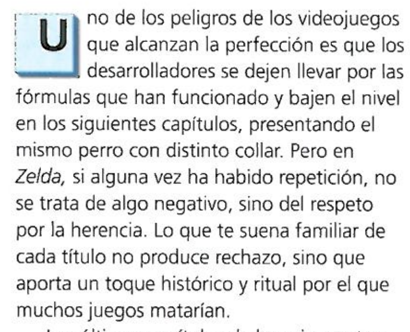


El cambio hacia un Link más adulto ha permitido que *Twilight Princess* tenga un tono más maduro. Ciertamente, este es el Zelda más violento que se ha visto.

de Nintendo puede funcionar de forma impecable también en una aventura fantástica. Con Link controlado por el stick analógico, el Remote se emplea para apuntar con armas de largo alcance y las luchas con espadas. La mayor parte del tiempo no necesitas apuntar a la pantalla, y en esos minutos no te das







Twilight Princess es una prueba de que el nuevo control de Nintendo puede funcionar de forma impecable también en una aventura fantástica

claro que este peregrinaje ha terminado, y regresa el *Zelda* más tradicional de los últimos años. Juzgado estrictamente como un título de lanzamiento de Wii, es un éxito a medias, pero no por las razones que puedes estar pensando. Olvida el miedo a sufrir dolor de brazos o lesiones musculares, *Twilight Princess* es una prueba de que el nuevo control

cuenta que estás haciendo algo diferente.

El único problema del título es que se ha lanzado junto a la Wii: *Zelda* tiene el poder de captar toda tu atención, de modo que la emoción física del combate no te deja prestar atención a cualquier nueva experiencia que te ofrezca el Remote. La naturalidad con la que se ha implementado el control hace que

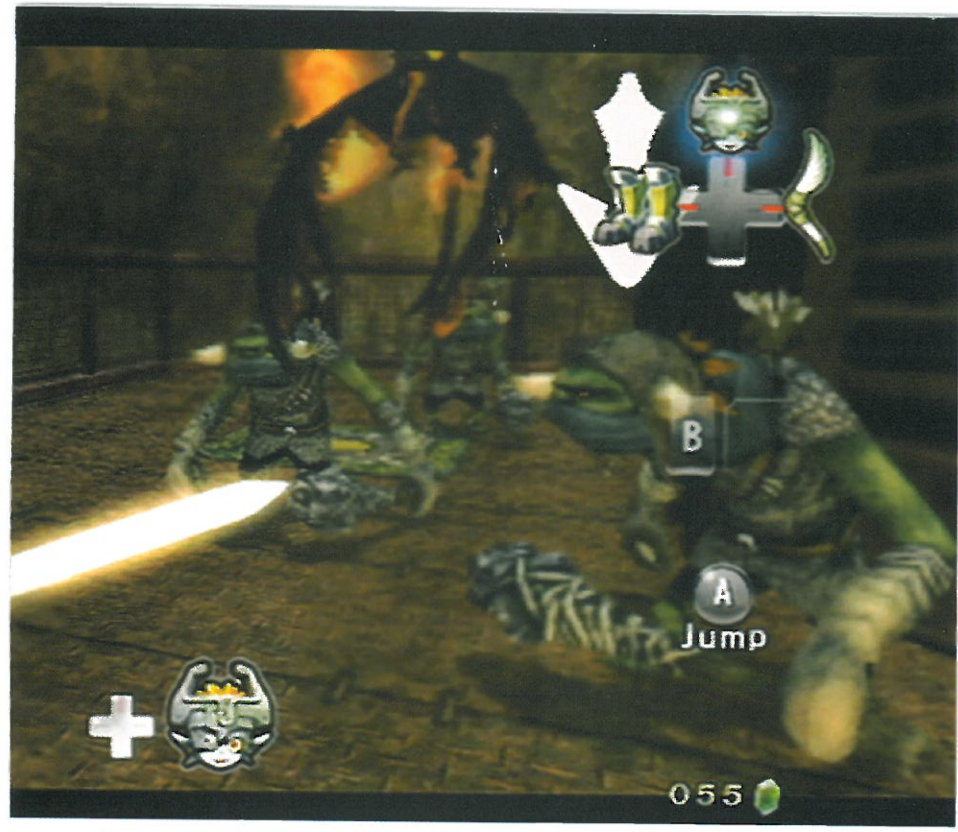


Las secciones del lobo están perfectamente integradas en la acción principal, aunque no logran desatar todo su potencial. Transformarse de humano a animal se realiza de una forma rápida y limpia, además, aporta variedad a la exploración y al combate.



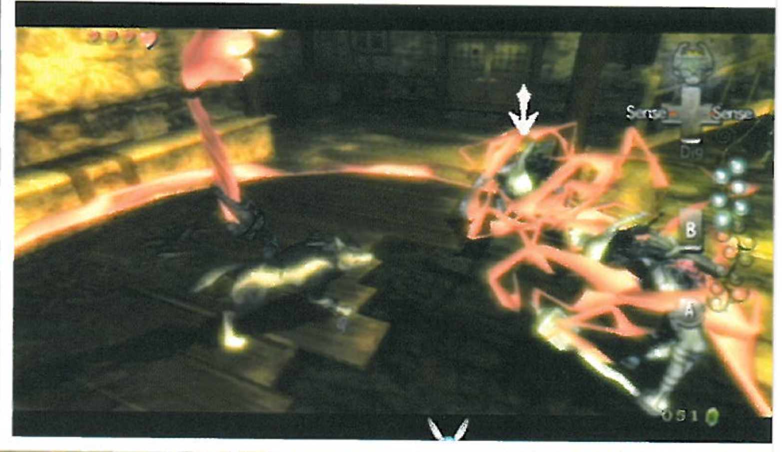


Los enfrentamientos con los jefes finales son una preocupación constante por su tamaño y escala. La clásica mezcla de observar y atacar que tan bien ha funcionado en la serie será la clave para ganar casi siempre.





El regreso a los campos de Hyrule es tranquilo al principio. Horas después, galopando con *Epona*, aparece la sensación de compartir la historia pasada; esta vez cumpliendo muchos deseos, como los combates a caballo.





Los combates con espadas usando el Remote y el Nunchako son fáciles e intuitivos, pese a que ciertos movimientos requieren mucha habilidad. Sacudir el Remote a la desesperada sería el machaquebotones de la Wii. Los enemigos más avanzados requieren precisión y golpear en el momento exacto.





Aunque no alcanza la plenitud visual de *Wind Waker*, *Twilight Princess* sigue ofreciendo una gran cantidad de imágenes enigmáticas e inolvidables. Soledad, privación y alienación son claves en la temática de esta historia.

la mayoría de innovaciones que aporta la Wii parezcan casi invisibles.

Gráficamente, *Twilight Princess* sigue siendo un título para GameCube. Los coloreados rayos de sol del atardecer en los campos de Hyrule proporcionan momentos de gran belleza, pero no son demasiado nítidos, con texturas criticables y escenarios que repiten estructuras. Esta vuelta a un estilo visual más tradicional hace que el juego parezca concebido antes que su antecesor, *Wind Waker*. Los textos están todos traducidos al castellano con acierto.

Con un principio muy suave al que le sigue una misión enorme y abundante como pensada y cuidada está su construcción. La historia se narra en clave menor, con unas sugerentes secuencias intermedias que se mueven desde emociones como el arrepentimiento, culpa y desilusión hasta el optimismo a medida que Link combate para salvar Hyrule de la invasión de la oscuridad. El Hyrule del reino de las sombras es un lugar árido, de tonos apagados, frío, una tierra donde los humanos se convierten en ánimas y Link se transforma en lobo, y donde el horizonte acaba plagado de horribles monstruos. Viajar entre el mundo de la luz y el mismo Hyrule, como humano y lobo, puede parecer una vuelta a los puzzles de *A Link to the Past* u *Ocarina of Time*, pero esa complejidad nunca llega a emerger. Como lobo, Link puede usar sus instintos animales para olfatear pistas y ver fantasmas que de otro modo serían invisibles, proporcionando momentos genuinos y extraordinarios, pero nada igualable a los mundos interconectados de los Zelda previos.

En lugar de exigir, como *A Link to the Past*, que el jugador piense de forma hiperespacial, o de emplear, como *Ocarina*, la relación causa-efecto, *Twilight Princess* aporta una experiencia de juego más controlada que los anteriores *Zelda*. Enreda al jugador con misiones secundarias y distracciones varias, por supuesto, pero lo básico es la historia principal, de forma absoluta. La sensación de mundos paralelos que hay en los dominios del Crepúsculo en realidad se da más en los juegos antes mencionados Ambientado en un Hyrule con una geografía similar a los de *Ocarina of Time* y *A Link to the Past*, parte de la profundidad de *Twilight Princess* viene de revisitar viejos escenarios, y ver cómo han cambiado. Puede que la idea original se viera en *Ocarina*, pero es en este juego donde se percibe como un verdadero viaje en el tiempo cuando vuelves a Kakariko para encontrarla convertida en una salvaje ciudad fronteriza, o nadar por el Lago Hylia después de una ausencia de una década para redescubrirlo repleto de nueva vida.

Pocos juegos tienen la habilidad de devolverte a los mismos escenarios que visitaste hace años y que los reconozcas. Esto requiere un delicado equilibrio entre el respeto a los mitos y ser libre para modificar y ajustar lo



El Hyrule de *Twilight Princess* te sonará si jugaste con anteriores títulos. El castillo sigue siendo su pieza central.

Jinete pálido



Llamando la atención incluso desde los primeros pantallazos en los que apareció, Midna es la mejor incorporación de *Twilight Princess*. Enigmática, a veces cruel, siempre fascinante, su voz distorsionada y las carcajadas que emite por el altavoz del Remote transmiten sus impresiones. Siendo una ninfa rechoncha y desnuda –excepto por una extraña corona de piedra–, su papel va bastante más allá que proporcionar a Link consejos sobre vencer en los desafíos del Reino del Crepúsculo. Su cuerpo estilizado y sus ojos de dibujo animado transmiten una conexión singular con el Cel Shading de *Wind Waker*.

SIGUE >

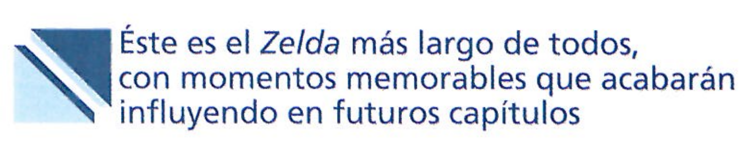






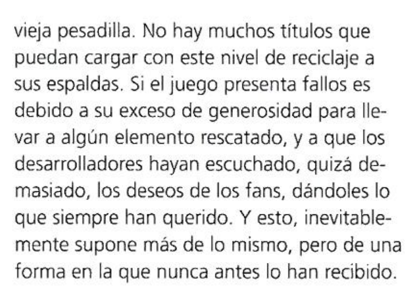
necesario. Pero lo maravilloso es que una parte importante depende de la propia mente del jugador. Casi cualquier elemento de la jugabilidad será familiar a los veteranos de *Zelda,* sobre todo, el último capítulo.

Sin destripar demasiado, *Twilight Princess* incluye el retorno de muchos antiguos placeres: sus mazmorras recrean al menos una



Éste es el *Zelda* más largo de todos, con momentos memorables que acabarán influyendo en futuros capítulos

La malévola Midna no deja de ser un enigma hasta casi el clímax del juego. Hasta entonces, y aunque sólo suele ser un atajo a los puntos de transporte más cercanos, su excéntrico diseño le hace que se quede grabada en la memoria.



vieja pesadilla. No hay muchos títulos que puedan cargar con este nivel de reciclaje a sus espaldas. Si el juego presenta fallos es debido a su exceso de generosidad para llevar a algún elemento rescatado, y a que los desarrolladores hayan escuchado, quizá demasiado, los deseos de los fans, dándoles lo que siempre han querido. Y esto, inevitablemente supone más de lo mismo, pero de una forma en la que nunca antes lo han recibido.

Son mínimos defectos. *Twilight Princess* sigue siendo un sueño rico y fantástico.

La historia principal dura casi 40 horas, con lo que éste es el *Zelda* más largo de todos los que han salido, con momentos memorables que acabarán influyendo en futuros capítulos. Los ítems especiales y las batallas contra los jefes finales son un punto especialmente fuerte, sobre todo en el diseño de personajes. Las caras de los habitantes de Hyrule, sosas en títulos previos, son expresivas, capaces de mostrar tristeza. Los niños están muy bien retratados: desconcertantes, inquietos y ruidosos.

Pero es Midna, compañera y guía de Link, quien sobresale. Ligeramente pícara y a veces incluso poco de fiar, resulta una antipática y problemática incorporación a la familia Zelda, aunque encaja en ella instantáneamente. También hay cambios en la adición de nuevas características. El combate a caballo es emocionante y visceral. *Twilight Princess* consigue establecerse como un capítulo más maduro y oscuro. Lo que se echa de menos es un claro sentido del propósito. *Ocarina of Time* tenía como razón de ser el llevar la serie a las 3D, y con ello abrió paso a una mecánica que no deberían ignorar los títulos siguientes. Dejando a un lado el control, *Twilight Princess,* en lugar de ser el título definitivo de la serie, ha acabado siendo una enciclopedia que recoge todo aquello que hace a *Zelda* único. Con la atención en crear un producto elaborado casi artesanalmente más que en hacer evolucionar a la serie, *Twilight Princess* evoca recuerdos más que crear otros nuevos, pero aún así sigue siendo un clásico que se alza sobre el resto del panorama del videojuego. Ignorarlo te puede costar caro. **[9]**



Aunque el diseño de personajes suele ser sólido, los Moblins han perdido magnetismo. Conserva sus fuertes brazos y mandíbulas prominentes, pero, sin el toque de dibujo animado, han perdido su encanto degenerado.

Influencias de *western*



El nuevo papel de Link como jinete le permite concentrarse en los placeres de los combates a caballo. lo que ha dado al juego una influencia *western* de la que saca provecho. Los pueblos de Hyrule han abrazado la iconografía de ciudad fronteriza y el cementerio de Kakariko, donde una vez Dampe se paseó entre lápidas, es un camposanto del que Wyatt Earp estaría muy orgulloso. En cualquier parte puedes encontrar trenes –que Link deberá proteger– e incluso algún tiroteo bastante tenso y con elementos de sigilo al estilo de *Duelo de titanes.*

NINTENDO DS

12+

www.pegi.info

AGE of EMPIRES

THE AGE OF KINGS





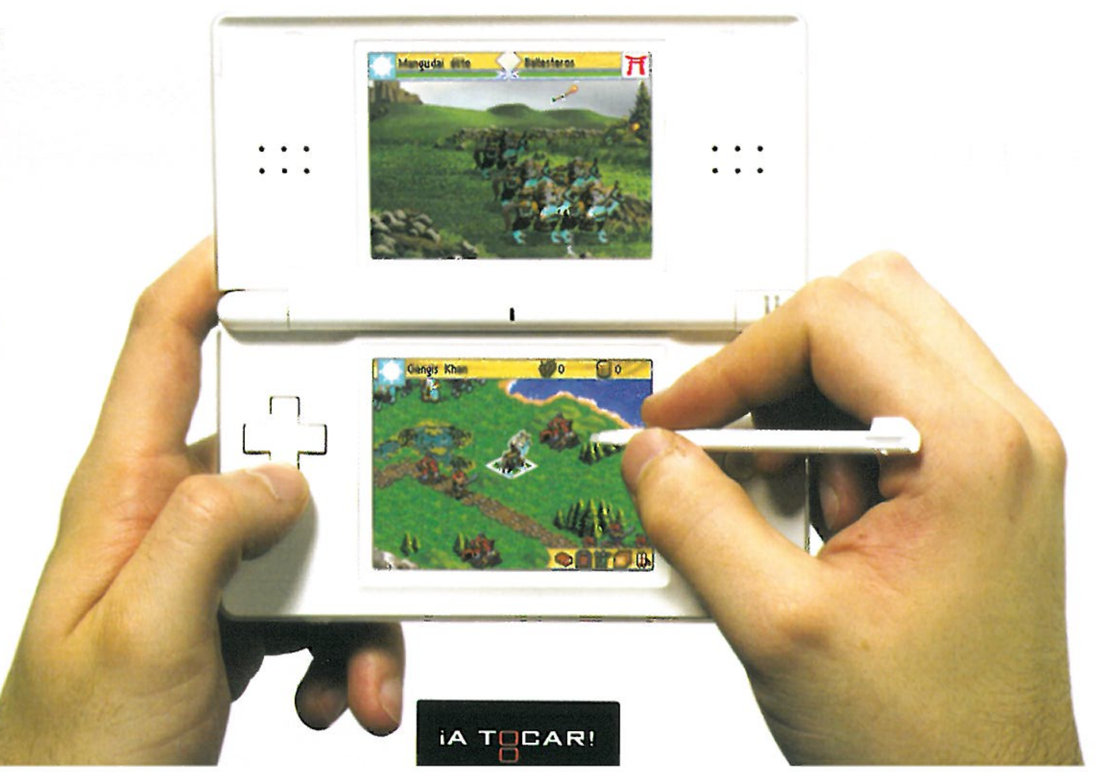
DS A LA CONQUISTA DE NUEVOS TERRITORIOS



UNA NUEVA CIVILIZACIÓN TE ESPERA EN TU DS.

El famoso juego de estrategia de PC debuta ahora en Nintendo DS. Un juego en el que podrán participar hasta cuatro jugadores gracias al modo multi-jugador.

Controla cinco civilizaciones diferentes desde la pantalla táctil, y entra en combate utilizando el stylus, que será tu arma en el camino hacia la conquista.











Microsoft

ENSEMBLE STUDIOS

¡A TOCAR!



GEARS OF WAR

PLATAFORMA: 360 **PRECIO:** 64,90€ (69,90€ ED. COLECCIONISTA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT
PRODUCCIÓN: MICROSOFT **ESTUDIO:** EPIC



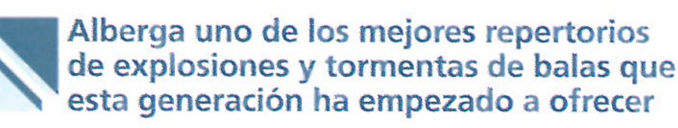




El musculado ejército de un sólo hombre es un tópico de la ciencia ficción, pero nunca antes se ha entendido con este nivel de finura, una muestra de la fuerza de renderizado del Unreal Engine 3.

G*ears of War* deja muchas preguntas sin responder; ¿Es Xbox 360 tan buena como PlayStation 3? ¿Es esta la consola doméstica en la que mejor trabaja el omnipresente Unreal Engine? ¿Es Microsoft Game Studios una productora más astuta que SCE? ¿Es Epic mejor que Insomniac creando *shooters?* Aquí no vas a encontrar la respuesta a ninguna de ellas. La línea que separa *Gears* y *Resistance: Fall of a Man* –ver página 26– es muy circunstancial, los dos juegos son sorprendentes y forman parte de la idiosincrasia de cada consola, tanto que las comparaciones no aportan nada. Pero para Epic, y especialmente para su diseñador jefe, el ahora ascendido Cliff Bleszinski, las comparaciones dicen mucho.

Sin embargo, el marco de referencia empleado para recrear la batalla entre soldados humanos de la COG y la horda subterránea Locust, está algo limitado. La inspiración que llega desde *Starship Troopers, Matrix, Resident Evil* y *Salvar al Soldado Ryan* sugiere que hay mucho de la lista de los más vendidos de Amazon en el genoma de *Gears of War,* pero el resultado es algo frío. Cuando todo lo que se ve de los supervivientes de la raza humana son dos masas de músculo llamadas Marcus Fenix y Dominic Santiago, sus otros compañeros de escuadrón y un puñado de militares de apoyo, te preguntas a qué gobierno estaría mejor servir en el mundo.



Alberga uno de los mejores repertorios de explosiones y tormentas de balas que esta generación ha empezado a ofrecer



Utilizar la sierra mecánica no es tan sencillo como pulsar un botón. Antes debes arrancarla manualmente. Después, sólo queda acercarse demasiado a un enemigo, aunque durante la secuencia de ejecucción, el verdugo es vulnerable a los ataques de otros enemigos.



No hay enemigos grandes, pese a lo visto en los tráilers. Como siempre pasa con los jefes finales, las balas normales no les afectan, hasta que descubres su punto débil. En esos casos la batalla resulta anticlimática y bastante más sencilla que los constantes tiroteos de los niveles principales.

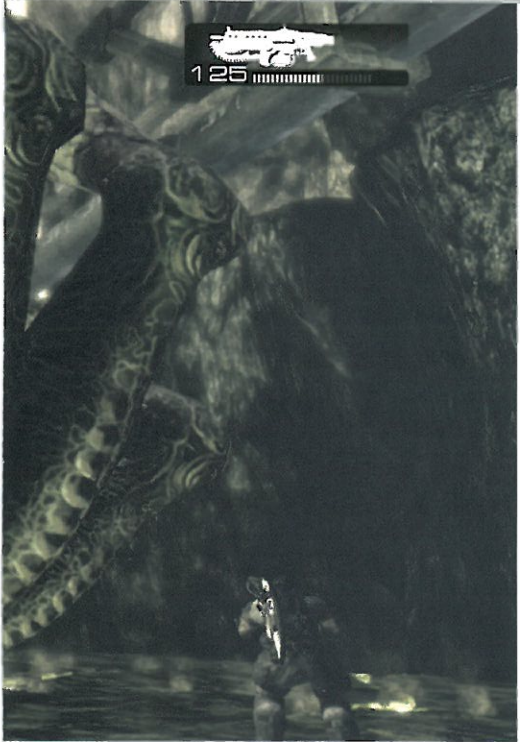


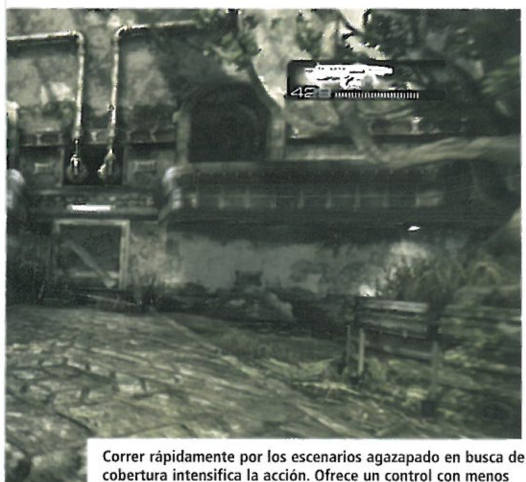


Pero si la estética es algo modesta, su implementación es todo lo contrario, y con voces y textos en español *Gears of War* es uno de los pocos juegos actuales que debes jugar y observar, ya que alberga uno de los mejores repertorios de explosiones, tormentas de balas, fogonazos y cámaras que esta generación ha empezado a ofrecer. Incluso más allá de su 'cámara del pánico' o de correr por el escenario, o cualquier otro de los elementos que Epic eligió para crear una sobreexpectación *–hype–* en el pasado hacen un sensacional trabajo lanzándote con fuerza a una atmósfera decadente. Pero, para que *Gears of War* te atrape, debes jugarlo bajo las reglas de Epic. Como no las aceptes, no obtenderás todas las recompensas que ofrece bajo su cielo, seco y roto por la guerra. Pero cuanto mejor juegas, más real e imprevisible se vuelve. Situándose en algún lugar entre *Advanced Warfighter* y *Halo,* la acción es tensa y constante, creando pánico en situaciones donde la concentración es tu mejor defensa. A Bleszinski le gusta llamarlo "videojuego de plataforma horizontal", pero en la práctica es más parecido a una versión *gore* del ajedrez, que se denota conforme tus hombres avanzan en patrones cuadrados mientras se atrincheran de un lugar a otro. Pero esta elegancia táctica queda a un lado en el combate cuerpo a cuerpo, que acaba con el invariable resultado –particularmente en multijugador– de ejecución por la sierra mecánica: el vencedor es el que saca antes su sierra. Es extraño que, para un juego tan basado en la escuela del "dispara, corre y ponte a cubierto", uno de los elementos de los que más se hable sea su ataque principal del cuerpo a cuerpo. Después de todo, si basas tu táctica en las reglas de Epic –apostarse y disparar a distancia– puede que nunca lo experimentes de primera mano.

El resto de las aportaciones del juego al género se agotan muy pronto. Mientras que ocho horas para una campaña tan *hardcore* pueden estar bien, se lastran por una historia con poca inspiración y que tras cinco actos culmina en un final anticlimático. Hay pocas razones para volver a recorrer Sera, como no







Correr rápidamente por los escenarios agazapado en busca de cobertura intensifica la acción. Ofrece un control con menos respuesta y se apoya magistralmente en la 'cámara del pánico' por encima del hombre, es una combinación perfecta entre un sentimiento de perentoriedad y un enfoque deslumbrante.



En el único momento de diversidad real que se aleja del "cúbrete y dispara" en cuanto a jugabilidad, te encuentras dentro de un vehículo intentando escapar de los mortíferos pseudo-murciélagos kryll. Es más divertido en cooperativo, con un jugador conduciendo y el otro manejando el cañón de luz que desintegra a los kryll.





Presiona y mantén pulsado Y, enfoca a los puntos de interés que aparecen en el escenario: desde partes destacadas por la historia a pequeños detalles o pistas para completar las tareas –como un muro débil o un panel de control–.

sea para recoger las placas COG de los soldados caídos y sumar así un jugoso "Logro". Es difícil no cuestionarse si el precio de crear toda esta "Destroyed Beauty" ha sido quedarse sin espacio para datos.

Pero esto no supone que el juego tenga poco valor: el multijugador confiere fortaleza a *Gears* y, aunque muy desnudo al principio en modos de juego y opciones –con su jugabilidad horizontal y un sistema en el que casi un sólo impacto mata–, ofrece un enfoque táctico similar a *Rainbow Six 3,* donde lo importante es encontrar la cobertura adecuada y el juego en equipo. La habilidad de reanimar a los compañeros caídos permite combates fluidos, creando unos conflictos mucho más elaborados que el débil ritmo de muchos *Deathmatch* tradicionales.

Hay poca sutileza en el arsenal, y el relativamente escaso número de mapas sugiere que su potencial puede agotarse rápidamente por las ávidas hordas de jugadores que han llegado con el Emergence Day. Pero *Gears of War* existe por dos razones muy simples y sonadas. La primera es revelar el potencial del Unreal Engine 3, y la segunda, demostrar el nivel que ha alcanzado 360 en un año escaso. Juntos consiguen un nuevo logro: Microsoft estará más que feliz de ubicar este espectacular juego justo al lado de *Resistance,* tan feliz como Epic de tener a su título estrella en el centro de cualquier evento patrocinado por Microsoft. Para toda la excelencia que muestra, *Gears of War* es un videojuego que hace todo lo que se le pedía, y nada más que lo que se le pedía. **[8]**



Lanzar granadas es cómodo y divertido: una animación muestra al soldado prepararse para el lanzamiento y un útil arco que marca trayectoria con el que afinar la puntería. Además te permite acercarte a un enemigo y clavársela en el cuerpo –sea una granada explosiva o de humo– lo que te hará sumar puntos en el *multiplayer.*

Cubre tu espalda



La mejor forma de experimentar *Gears of War* es en el modo cooperativo. Disponible de forma local y en Xbox Live, este modo os pone a ti y a tu amigo bajo el control de Marcus y de Dominic frente al arco argumental de la historia. Esto lo hace superior al modo individual, aunque depende mucho de la estructura de los niveles. *GOW* ofrece situaciones en la que los dos COG separan sus caminos, aunque permanecen en contacto y uno puede ayudar al otro desde la distancia. Según los jugadores son capaces de trabajar juntos, se ve la importancia de la estrategia, flanqueando a los enemigos y reviviendo a los compañeros caídos, sin sensación de que el juego se decante por Marcus como personaje central desplazando a Dominic.



FINAL FANTASY XII

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,90 €
LANZAMIENTO: FEBRERO 2007 DISTRIBUCIÓN: PROEIN
PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: SQUARE ENIX





El sistema de bonus encadenados, que funciona de forma parecida al de *Final Fantasy XI*, garantiza mejores recompensas e incluso más daño al eliminar a más enemigos del mismo tipo de una tacada. Es una buena forma de conseguir puntos con los que rellenar un Tablero de Licencias vacío.

Quién sabe lo que le ha costado a Yasumi Matsuno, el director original de este*RPG* de cinco años de desarrollo, su trabajo en el mismo?. La salud, dirán unos, otros, la cordura, incluso el trabajo. Pero ¿quién sabe cuánto se acerca este producto final a su visión inicial? Puede que sólo él lo sepa. Si su proyecto consistía en devolver a *Final Fantasy* su grandeza revolucionando el rol japonés con una fusión de subgéneros del RPG –acción, táctico, masivo multijugador y tradicional–, entonces su concepción se ha plasmado totalmente.
Una vez que enemigos antagónicos como *Final Fantasy* y *Dragon Quest* descansan bajo el mismo techo, era inevitable que siguieran diferentes caminos, pero pocos habrían predecido hasta qué punto han sido diferentes. *Dragon Quest VIII* es una inmaculada y casi artesana restauración que sigue los cánones del RPG japonés tradicional. *Final Fantasy XII* preserva ese espíritu, añadiendo miles de nuevos detalles, pero rompiendo en pedazos la creencia apasionada en esa religión. La versión PAL llegará a Europa en 2007, pero aquí tienes las impresiones de la NTSC.

Las batallas aleatorias han desaparecido en virtud de un mundo que está repleto de maravillosas criaturas y monstruos, visibles desde la distancia, y que habla en un lenguaje agresivo como el de cualquier MMORPG. Aunque los enfrentamientos aleatorios también están presentes, no son una costumbre aburrida. También se ha prescindido de los turnos, reemplazados por un bello y controlado caos de ataques semi-automáticos.

Y en lugar de la falsa ilusión de gozar de capacidad de elección y decisión que ofrecen tantos juegos del género, aporta una libertad real que depende de las características que has elegido para tu grupo y la especialización que hayas hecho de los personajes. Es una brillante revisión de la serie que todavía siete meses después del lanzamiento japonés sigue siendo toda una sorpresa. Lo que sí se sabe es que los textos estarán en español.

Es inmenso y espectacular, y sí, Vaan, el supuesto personaje central, es un huérfano de 17 años con un hermano al que vengar. Pero esa línea argumental se queda a un lado según Vaan se convierte en turista accidental de una historia de intrigas políticas y letaltades rotas en torno a la ocupación del reino de Dalmasca por el no necesariamente malvado Imperio de Arcadia. Los títulos de la serie *Final Fantasy* –el reverenciado *FFVII* en particular– tienden a depender de sus guiones, pero el escrito para *Final Fantasy XII* está representado en voz baja y un lenguaje muy formal. Funciona en un tándem con la impecable producción del diseño.

No se depende tanto de lo que pasa en la historia, sino del adictivo ritmo de la acción y de la sustancia con la que el propio juego te mueve a recorrer sus dominios. Por ello, hay que dar gracias a los Gambits y al Tablero de Licencias. Los Gambits son reglas que puedes usar para determinar el comportamiento de los miembros de tu grupo; por ejemplo, cuando un aliado tenga el 50 por ciento de vida, utilizar sobre él una poción. Experimentar con los Gambits y sus estrate-



La presentación es exquisita de principio a fin, al menos en la versión NTSC analizada, y la interfaz sobresaliente: atractiva, potente y nada molesta. Con ayudas que te hacen la vida más fácil, como exclamaciones sobre la cabeza del personaje para avisar de objetos interactivos.



Final Fantasy XII preserva el espíritu del *RPG* japonés tradicional, pero rompe en pedazos la creencia apasionada en esa religión.







Las tierras de Ivalice están pobladas con extraordinarios y exóticos habitantes –PNJs, compañeros de tu grupo y monstruos–. Está muy claro qué personajes son masculinos y cuáles son femeninos. Se visten a la moda; no verás mejores cortes de pelo en un juego de PS2.













El grupo básico está compuesto por tres personajes que eliges entre una plantilla de seis: controla al líder del grupo y deja que los Gambits manejen a los otros dos. El cuarto, sobre el que no tienes control directo, suelen ser invitados de refuerzo. Aunque al principio pueden ser un lastre, aprenden rápido.



Un interesante, útil y entretetenido libro guarda registros, da consejos y recopila información del bestiario. El logro de los piratas aéreos recompensa con versiones muy *old-school*, en *sprites*, de los personajes principales.

gias para crear el grupo más demoledor es absorbente y satisfactorio, aunque un par de simples reglas son suficientes para aliviar las tareas habituales y cíclicas que todos los *RPG* traen consigo en los combates.

Esas diversas y diferentes micro-tareas han acabado convirtiéndose en un estilo de juego mucho más orgánico y fluido. Los Gambits te permiten jugar con *FFXII* sosteniendo un bocadillo en la mano. Manejar un grupo como una única entidad construida alrededor de su líder te acerca a la acción, en el estilo de un RPG occidental ya sea tradicional u *online*, pero además, ofreciendo tiempo para examinar y refinar tus estrategias. Los Gambits son un golpe maestro del diseño del juego que merece tener un impacto considerable en el resto de juegos del género. Su único error puede ser forzarte a comprar nuevas condiciones y expandir su número, lo que quiere decir que ejecutarás muchas acciones –especialmente las curativas– a mano hasta que puedas incluirlas, por espacio, en tu lista de comandos automáticos.

El Tablero de Licencias es un irregular árbol con el que se aprenden destrezas, magia, técnicas, hechizos secundarios sin coste de MP, capacidad para manejar armas y armaduras y una selección de interesantes mejoras. Todos ellos desbloqueables mediante el canje de los puntos adquiridos con la experiencia. Inicialmente, el tablero es casi idéntico para todos los personajes, pero con la fuerte motivación para la especialización, pronto aparecen como objetivo esas casillas únicas que desbloquean poderes especiales e invocaciones. Hace que moldear a tu personaje sea un juego en sí mismo, y te da una casi total libertad para hacerlo como tú quieras. Aunque es laborioso el tener que comprar tanto el hechizo como la habilidad para usarlo, pero como en los RPG multijugador masivos que han inspirado FFXII, importa más el trabajo en equipo que la fuerza bruta.

Parece injusto resumir un juego tan vasto, con tantas complejidades, a un par de sus menús. Pero éstos son la clave: *Final Fantasy XII* es un triunfo del diseño de videojuegos. Su elegante y elocuente sistema habla más alto que su guión y la historia la escribes tú mismo mediante los Gambits y el Tablero de Licencias, contemplando después el maravilloso mundo que se abre delante de tus ojos.

El hecho de ser razonablemente difícil –en ocasiones resulta desafiante, pero nunca exige sin sentido– es una marca del recién descubierto autorrespeto que se impone *Final Fantasy*, con el que logrará involucrarte más. Bello, absorbente e impecablemente pulido, *FFXII* es también un trabajo repleto de talento y creatividad que eleva a su estático género hasta colocarlo en un lugar entre *World of Warcraft* y *Oblivion*. Es demasiado bueno para ser verdad. **[9]**



Descubrir gradualmente los tesoros del Tablero de Licencias es una emoción sin estrés; el acceso a cualquier parte del tablero es libre, dejándote que seas tú el que decida su propia ruta a través de un mar de habilidades.

De caza ¡Kupo!



La principal misión secundaria de *Final Fantasy XII* son sus cacerías. Son batallas contra jefes finales opcionales que aparecen alrededor de Ivalice y que se encuentran echando un ojo a los carteles de las tabernas. Otras, las más elitistas, llegan a través de Montblanc, el Mog líder del clan de cazadores. Naturalmente, si vences obtienes una jugosa recompensa; si quieres subir experiencia o conseguir dinero o equipamiento, una cacería –incluyendo lo que atrapas mientras intentas cazar– es un paréntesis interesante y una forma muy simple de derrotar a más enemigos. Los más exigentes podrán cazar a los 80 montruos 'poco comunes' que hay en el juego –enemigos normales con características mejoradas– aunque no aporta ninguna recompensa más allá de su registro en el bestiario.



Entrena duro

Es difícil imaginar que *Wii Sports* se juegue alguna vez en solitario –es un juego que atrae público incluso sin querer–. Pero, ¡cómo no!, habrá quienes quieran asegurarse la victoria en las partidas multijugador y para lograrlo deseen emplear más tiempo explorando las particularidades del wiimando. Especialmente para ellos, el título incluye una serie de áreas de entrenamiento y modo desafío para cada deporte en los que la precisión de la detección de movimientos puede ponerse a prueba y permite aprender estrategias ganadoras, como el revés de campo a campo.

Wii Sports puede ser el mejor título de lanzamiento que se ha hecho nunca, pero eso no quiere decir que sea el mejor juego nunca desarrollado. Nintendo necesitaba un software que pudiera explicar el nuevo concepto directamente a las manos de los jugadores.

Wii Sports –un acercamiento fácil, entretenido, transparente, funcional y de respuesta rápida– es todo aquello que debía ser. Al tenis se le unen golf, bolos, boxeo y béisbol, cada uno de ellos con un papel para mostrar el verdadero potencial de la Wii. Es fácil ver por qué el tenis tiene el protagonismo: controlado puramente a través de wiimando, no hacen falta instrucciones, aunque debes aceptar el hecho de no tener control sobre el desplazamiento de tu avatar.

Un acercamiento similar se ha llevado a la dinámica de la raqueta: los golpes tienen una respuesta suficiente para transmitir un sentido real de conexión, pero también lo bastante irreal para hacer creer que los puntos se pelean duro más que acabar en saques y golpes fallados como errores no forzados. Los bolos, que toman un enfoque muy parecido al esquema de *Super Monkey Ball,* demuestran que existe un patrón más completo para juegos de Wii, combinando movimientos y pulsaciones de botón. Alternar entre posición y ángulo se realiza con un toque de D-pad, pero el giro y la velocidad se determinan por pura mímica al lanzar la bola –la altura del lanzamiento se define soltando el botón B–. Pero el movimiento implica que debes jugarlo de pie, lo que acaba pasando factura a largo plazo.

Aparentemente, el golf se ofrece en una versión simple, pero soluciona muchos de sus inconvenientes –como la potencia del swing– además de seducir con una detección sensible de los golpes: precisa para ser reconfortante, indulgente para evitar la frustración. Por supuesto, también significa que tendrás que levantarte del sofá, pero el ritmo más lento y una jugabilidad que llena más lo hacen más sostenible. Lo que el béisbol deja claro es que, aunque la novedad de la detección de movimientos hace subir enteros a casi cualquier juego, no puede ser lo único en lo que un título se base.

La mejor oportunidad para comprobar si el bate transmite tus movimientos es justo después de terminar un golpe. Pero tanto batear como recibir la bola pronto se convierte en ejercicios basados en ajustar los tiempos que agotan tu entusiasmo y, de paso, tu brazo. El torpe y enérgico boxeo –que usa a la vez wiimando y nunchako, uno para cada mano– puede igualmente desencadenar una carcajada generalizada como demostrar que incluso Nintendo va a producir algún título irritante, aunque correcto, a medida que aprende a dominar su propia máquina.

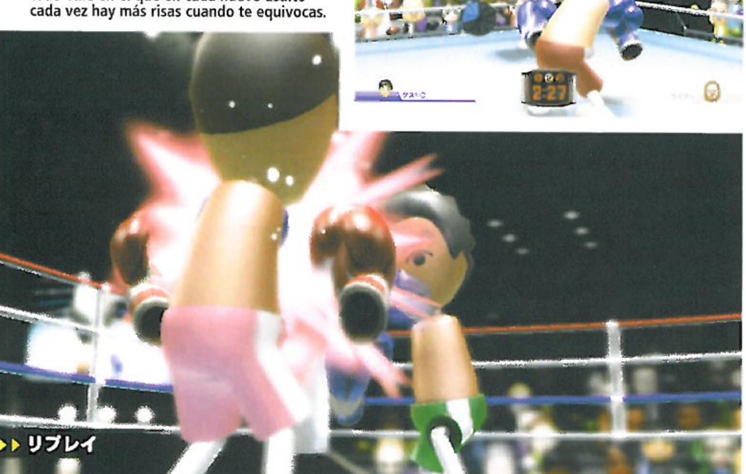
¿Es perfecto? No. ¿Indispensable? Sí. *Wii Sports* se merece de largo su inclusión en el pack de la consola, tanto como un componente esencial de su hardware. **[7]**

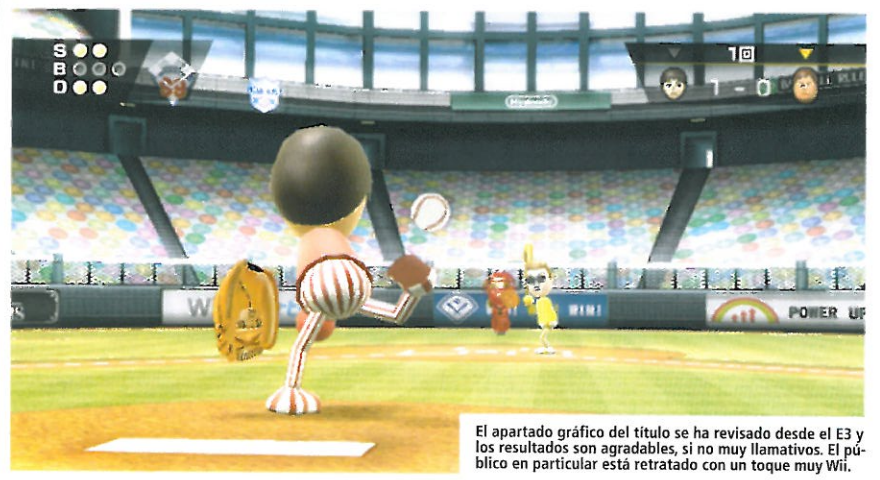


No se puede saber, o eso parece, cuándo tu Mii tendrá piernas o no. Los bateadores pierden sus extremidades inferiores; los jugadores de bolos –arriba– parecen ganarlas. Tampoco importa mucho visto el carisma de su presentación.

Si quieres que el jugador cercano a la red le de a la pelota, mueve el mando cuando la bola pase a su lado. Si no, controlarás al del fondo. Esto da más ritmo a la partida.

El boxeo es, en algunos aspectos, el más ambicioso de los deportes incluidos en el juego; requiere el uso conjunto de wiimando y nunchako (uno en cada mano) y detecta golpes a la cabeza, al cuerpo, bloqueos, directos o ganchos. En la práctica, es un inestable todo-vale en el que en cada nuevo asalto cada vez hay más risas cuando te equivocas.





El apartado gráfico del título se ha revisado desde el E3 y los resultados son agradables, si no muy llamativos. El público en particular está retratado con un toque muy Wii.



RED STEEL

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT PARÍS

Se necesita una concentración intensa, nervios de acero y mano firme si no quieres acabar cegado por el pánico y girando la muñeca sin parar.

R*ed Steel* tenía que atraer a los jugadores que temían que Wii se limitase a juegos para toda la familia. Ubisoft ha invertido mucho en cruzar este *shooter* de la vieja escuela con un control de nueva generación. Pero ese duro trabajo no se ha visto recompensado. Pese a que el espíritu de Nintendo es hacer juegos accesibles, *Red Steel* hace que los *FPS* sean más complicados que nunca: debes memorizar una cantidad excesiva de giros de muñeca y combinaciones de botones para rescatar a tu prometida, secuestrada por el jefe *yakuza* Tokai.

Algunos movimientos son incómodos; para activar el zoom de la pistola empujas el mando hacia la pantalla mientras aprietas el botón A. Aunque suena intuitivo, si el brazo retrocede, se quita el zoom. Esto suele dejarte sentado en el borde del asiento, y no precisamente porque te cautive el guión. Pese a las tres variables de ajuste de la sensibilidad, el cursor con que se apunta en pantalla se muestra caprichoso, y la opción para fijar el blanco enfoca más la cámara que el cursor en los enemigos, mientras que éstos pueden dispararte con precisión desde cualquier distancia. Te fuerza a adoptar un estilo restrictivo en la línea de *Time Crisis*, con la estrategia de ponerte a cubierto y agacharte.

Es irónico que durante el desarrollo el juego se llamara *Katana*. Aparte del golpe con la empuñadura para aturdir, el uso de la espada se limita en infrecuentes combates uno contra uno para los enemigos finales. Permiten un mejor uso de la función de detección de movimiento del Remote; esperas a que tu oponente revele su ataque antes de sacudir el brazo y cortarle con tu espada. También puedes ganar puntos de respeto rompiendo su espada y humillarle. Estas secuencias le dan un toque interesante a las primeras seis horas de juego, en un viaje a través de sosos almacenes, garajes y fábricas. Las cosas mejoran mucho cuando la acción pasa a Japón: la linealidad cede paso a escenarios más interesantes y un nivel te permite realizar las misiones en el orden que desees.

Un punto positivo es la adaptación al mercado local: buenos diálogos en español, con giros de entonación y conversaciones en japonés –subtitulado– para mayor inmersión.

Es fácil sobrepuntuar los títulos de lanzamiento gracias al impacto de la novedad, más todavía cuando el control es tan interesante como éste, pero *Red Steel* es sólo otro *shooter* más que se basa en abrir puertas entre grandes habitaciones y pasillos en S.

La puntería que falla, la música irregular y la frustración ocasional por los puntos de reinicio confirman que aunque Ubisoft intenta rescatar en esta aventura de un ninja *gaigin* parte del atractivo de *Kill Bill,* apenas llega a ser una película de Steven Seagal. **[5]**



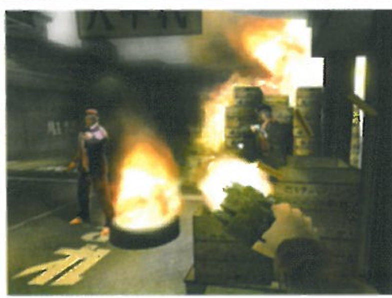
El multijugador es divertido, pero hay pocas opciones de juego. Cada jugador recibe objetivos específicos y secretos por el auricular del Remote al comenzar la partida.



Tu salud se recarga como el escudo de *Halo*. Por incongruente que sea, sin los puntos que ganas gracias a la inestable puntería, Red Steel sería injugable.



Los ataques con concentración imitan a los de *Red Dead Revolver:* puedes pausar la acción mientras apuntas. Una vez acaba la cámara lenta, los objetivos caen casi al momento.





Acciones como abrir puertas, accionar manivelas y recargar tu arma se hacen con una sacudida del nunchaku, algo que acaba resultando toda una fatiga para la muñeca más que aportar inmersión al juego.

Saw Steel



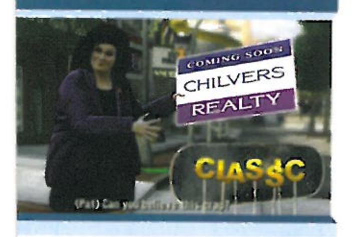
Una vez llegas a Japón, debes convencer a los jefes mafiosos rivales de que se unan a tu causa contra Tokai. Puedes enfrentarte a ellos en cualquier orden, pero es mejor que te midas a Tetsuo, el jefe del juego. Después de luchar con él en un local de Pachinko te ganas el derecho a participar en su retorcido juego: te despiertas en un invernal decorado poblado por conejos voladores, Power Rangers espadachines y travestis yakuza asesinos mientras Tetsuo te amenaza a través de unos altavoces implantados en terroríficos conejos gigantes. Es lo más cercano a un videojuego de la película *Saw* que vas a ver y supone un alivio ver cómo los desarrolladores logran escaparse de los grilletes de aburridos entornos urbanos, y liberan su creatividad en el diseño de niveles.



TONY HAWK'S PROJECT 8

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS2
PRECIO: 69,90 € (360) 59,90 € (PS2) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION PRODUCCIÓN: ACTIVISION

Un clásico moderno



El modo Clásico es una de las muchas piezas del diseño de *THPOS* que se ha integrado en la estructura de Project 8. Activado al hablar con determinados personajes, ve cómo las manzanas del mundo del juego acaban seccionadas y comienza una carrera con una cuenta atrás de dos minutos para completar cualquiera de los diez objetivos que se ofrecen. Completar cinco u ocho objetivos, no necesariamente en la misma carrera, te hace ganar una calificación Am o Pro respectivamente. Aunque la calificación Sick pide que completes los 10 logros en la misma carrera, lo que supone un sucio guante lanzado que se puede no recoger, es una tarea aparentemente imposible que termina pareciendo alcanzable si inviertes horas intentando tumbarlo.

Justo cuando parece que no hay botón o gatillo que no haya pasado por un combo de Tony Hawk, Neversoft desentierra otro interesante capítulo de la serie del patinador californiano. El Nail The Trick que ofrece *Project 8* –un tiempo bala que se activa al presionar a la vez los dos sticks analógicos para ralentizar al mundo y centrar la cámara justo en los pies del *skater* en el momento decisivo– no sólo añade otro planteamiento a ese batir record tras récord empleando el catálogo de habilidades y trucos encadenados, sino que también aporta un muy necesitado toque de frescura y brillantez a una franquicia que ha tenido una seria crisis de identidad en los últimos años.

Cada nuevo título de Tony Hawk desde *Pro Skater 4* tenía un desordenado saco de ideas donde las menos exitosas apuntaban a que Neversoft estaba intentado construir una pirámide justo sobre el vértice de otra. A pesar de ello, *Project 8* se percibe como un refinamiento de la sólida base de la serie; como si Katamari hubiera recorrido con su gran bola todos los *Tony Hawk* anteriores y hubiera adherido a ella sólo los elementos necesarios para cada uno de los apartados, conservando la genuina libertad de acción por distritos de la ciudad. Es ahí donde todo sucede, desde los desafíos al Modo Clásico, batallas *online* y los múltiples niveles de dificultad, todo integrado en un espacio. Los desafíos ofrecen la oportunidad para probar el catálogo básico de habilidades y *grindar.* Son el colmo de la compulsión gracias a sus tres niveles de dificultad, cada uno con una meta, dejándote decidir hasta dónde quieres forzarte, lo cual es mucho más de lo que han hecho los títulos anteriores. Project 8 es una reevaluación de las ideas más refinadas de la serie, implementadas sin romper el calendario cíclico anual de la franquicia.

Pero hay un precio en ello que se cobra en detalle y solidez. El antes conocido como casi irrompible *frame rate* –el último resquicio de esperanza para algunos entornos demasiado básicos– ha acabado rompiéndose, lo suficientemente para echar para atrás a aquellos que valoran la suavidad sobre todo lo demás. Mirado desde cualquier otra perspectiva, es a la vez un soplo de aire fresco y un suspiro de alivio para esos jugadores que se han quedado encallados en la serie, aquellos que mantienen sus habilidosos dedos cruzados esperanzados en que el próximo *Tony Hawk* proporcione un buen avance, con un control completo y con posibilidades como lo hizo en *THPS3*. Es hora de preguntarse hacia dónde irá la serie ahora y especialmente, para empezar a saborear la buena posición en la que *Project 8* la ha dejado. **[8]**

En lugar de dinero, *Project 8* ofrece 'Stokens', la divisa de compras del juego que se gana impresionando a los PNJs con movimientos, trucos o molestándoles. Un cámara te seguirá, retransmitiendo todas tus acrobacias, que pueden provocar la envidia de cualquier otro patinador que busque venganza.



Puedes adelantar fondos al servicio sanitario, algo que viene muy bien cuando te rompas un hueso. Los textos estarán en español en la versión que llegue a nuestro país.



Persisten los patinadores secretos y la sosa personalización de personajes. Nail The Trick es el centro del nuevo contenido; las combinaciones de trucos y movimientos se convierten en un recital erótico seguido en primera línea.





Los elementos de sigilo funcionan poco mejor que los tiroteos militares. Ninguno es especialmente motivador, añadiendo, según parece, muy poco a la dinámica del género más allá que intentar equilibrar los escenarios.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

PLATAFORMA: 360, PC PRECIO: 69,95 € (360) 49,95 € (PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT MONTREAL





Las imágenes termo-ópticas aparecen de forma práctica, pero mientras estés en este modo no podrás saber si te han dado o no.



Puedes llenar de plomo las tragaperras y las ruletas de los casinos, además de los soldados enemigos de a pie; ver cómo las máquinas juegan y aparece la combinación ganadora, con lo que escupen una fortuna en monedas. Puro divertimento.

Rainbow Six logró convertirse en el título más actractivo de la familia Clancy, al fusionar los retos de sus parientes cercanos *Ghost Recon* y *Splinter Cell* con un mayor atractivo para el mercado de masas. *Rainbow Six Vegas* continúa con esa línea, llevando al *FPS* táctico a un escenario poco habitual, en un intento de enganchar a esos jugadores que no acaban de decidirse por la siempre compleja acción táctica. Tiene ingredientes que captan el interés del usuario masculino de entre 15 y 45 años, siempre y cuando gusten las películas de acción. Ambientarla en Las Vegas tiene puntos débiles, pero, en conjunto, es divertido y sencillo, tanto como dar una vuelta por la ciudad en la que se ambienta.

Traza un plan y llévalo a cabo, ya conoces la filosofía del juego: los terroristas están atacando el mundo libre y el equipo Rainbow debe solucionarlo. Con una gran variedad de armas, despliega tus tropas y acaba con la amenaza enemiga. Sí, eres un recortable bidimensional de un personaje (el llamado Logan Keller) –en la 360 puedes tomar una foto con la Xbox Live Vision–, pero no te imaginas al desarrollador siendo demasiado tiquismiquis con los detalles de la caracterización. Las Vegas es la estrella que más brilla.

La ciudad del pecado se pone en marcha como una representación normalita de la realidad; es irónico que Ubisoft haya conseguido publicidad de los desodorantes Axe, pero no de los hoteles-casino de Las Vegas. A pesar de ello, algunos niveles logran mostrar esa explosión de luz y neón de los grandes casinos, saturando la pantalla de la iluminación estridente que Las Vegas merece. El juego reemplaza los barriles y contenedores de almacén como principales elementos de cobertura –aunque también hay– por mobiliario como mesas de juego y tragaperras. Y funciona bien, logrando un entorno diferente, aunque efectivo, en el que combatir.

Pero aunque Las Vegas que muestra *Rainbow Six* es glamurosa, otros factores no logran alcanzar el nivel que exige este juego. Las superficies reflectantes brillan, pero no reflejan nada y elementos *in-game* como posters y fotografías sufren de una horrorosa pixelación, mientras que el cielo muestra un obsoleto texturizado plano. Las reacciones de la IA son decepcionantes; los enemigos no tiene capacidad de análisis de la situación.



Tampoco hay demasiada variedad de objetivos, sólo dos : desactivación de bombas y rescate de rehenes, alternándose uno con otro en prácticamente todos los niveles. Si no fuera porque la misma ciudad de Las Vegas es un refrescante antídoto para el planteamiento habitual de apuntar y disparar, estas cosas podrían impactar más negativamente en la diversión. Pero es muy difícil no pensar que esto es simplemente un *Rainbow Six* HD más que uno de la nueva generación.

Para los veteranos de Clancy, es fácil olvidar que, aunque el título no aporte frescura, sí puede tenerla para otros jugadores, y no hay duda de que *Vegas* es una muy buena forma de que los novatos entren en los FPS. Atractivo, con mucha ostentación, pero, al final, un poco vacío. No hay duda que el juego hace honor a su nombre. **[6]**



Los niveles de fuera de *Las Vegas* son los más flojos, sus laboratorios secretos recuerdan al *Golden Eye* de N64.



Extracción extra



La serie Clancy es famosa por sus múltiples modos de juego, pero en *Vegas* hay muy pocos. Caza del Terrorista te lleva a una *deathmatch* con hasta 20 enemigos controlados por la CPU –algo no demasiado atractivo– para los que se hayan cansado de la campaña individual. El multijugador ofrece campaña cooperativa por pantalla dividida junto a partidas *online* y *offline* en variante *deathmatch* por equipos, pero no innova, y parece que la han puesto más por hábito que para mejorar el conjunto. Con los hermanos de *Rainbow Six* ofreciendo un modo *online* muy dinámico, es difícil no sentir que poco ha cambiado.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

PLATAFORMA: PC **PRECIO:** 44,95€ (EN TIENDA), 39€ (STEAM)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT
PRODUCCIÓN: UBISOFT **ESTUDIO:** ARKANE STUDIOS/KUJU

La búsqueda del mapa



Desarrollado independientemente en Kuju, el multijugador de *Dark Messiah* aplica con eficacia las metas del juego *online* y las tácticas de la experiencia individual en el mundo de Ashan. Con la lucha clásica entre vivos y muertos, su modo Cruzada va de atrás hacia adelante a lo largo de una secuencia lineal de cinco mapas. El resultado es un tangible número de victorias repetidas. El árbol de habilidades es independiente para cada una de las clases -arquero, caballero, mago, asesino y sacerdotisa- y puede desarrollarse y guardarse en cada campaña. Las habilidades de cada una son suficientes para que los jugadores de rango más alto no dominen al resto. Es algo prometedor que se beneficia de las raíces de *Battlefield*, tristemente manchado por fallos técnicos como los altos tiempos de carga y de latencia.

La historia de este análisis se cuenta mejor por lo que le ha precedido: emails masivos entre EDGE (edición inglesa) y los relaciones públicas de Ubisoft que han terminado en una aclaración en la página 73 del número 8 de la revista (en su versión española), y en un foro de Valve repleto de mensajes de enfado y soluciones a *bugs.* Las sospechas sobre el código surgieron por un lanzamiento difícil en Steam, rodeado por la duda de si el juego funcionaría. Una edición en caja, y varios parches certificaron que sí, que lo hace. Lo que necesitas para disfrutar del juego es un PC de gama media y resignarte a las opciones por defecto de Steam. La historia de Sareth, destinado a convertirse en el maestro de las artes más oscuras, y dividido entre su propio destino y el Bien, es tan lejana como extraordinaria.

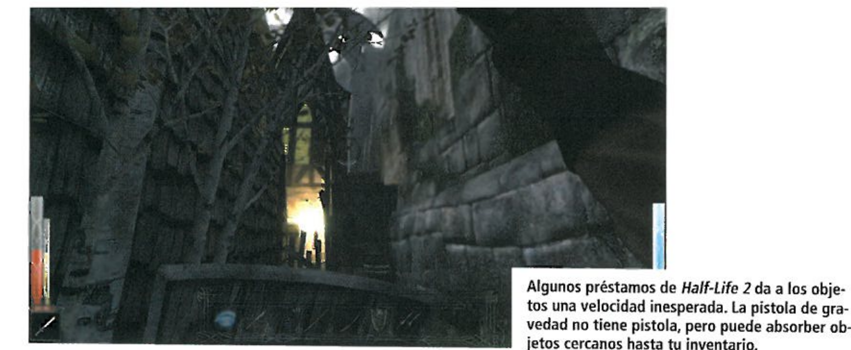
La aportación de Arkane al rol ha dado a *Dark Messiah* un guión conducido por objetivos lleno de personajes superfluos, situaciones histriónicas y elecciones morales. Lo mejor de sus diez capítulos son los momentos individuales, cruzando sus majestuosos dominios poblados por brillantes criaturas. Gabe Newell dice admirar lo que se ha logrado; el especialista en efectos especiales Ray Harryhausen puede que también lo hiciese.

Incluso en las entrañas de la ciudad principal, Stonehelm, sus marchas desde la civilización a lo desconocido tienen carácter de absolutas y profundas. Los templos, catacumbas y precipicios vienen repletos de trampas y de tesoros arquitectónicos, y se salen de la rutina con una fuerte carga artística y un diseño de entornos que favorece cada encuentro con un nuevo enemigo. La reputación de que *Dark Messiah* posee el mejor combate cuerpo a cuerpo de cualquier RPG es merecida, aunque ligeramente arcaica. Toma prestados elementos del rol de papel y bolígrafo, pero en esencia es un juego de acción visceral, con tiradas de dados disfrazadas exclusivamente de brujería y sangre.

Con un fuerte ritmo, vigor e ingenio, *Dark Messiah* tiene mucho de aquello que normalmente carecen los juegos de fantasía. Los diálogos (traducidos, igual que los textos, al español) se ciñen a un guión previo, pero la sensación de participación y de peligro real e inmediato es intensa. Apoyado por una banda sonora magnífica, las luchas de espadas son una milimétrica disciplina de bloqueos, patadas, golpes críticos y amputaciones. Se puede decir, sin duda, que las armas causan estragos en sus víctimas. Saber combinar hechizos, pociones y armas en la intuitiva barra de accesos directos es un factor decisivo en los combates que regularmente se producen entre especies y clases diferentes.

Es un misterio por qué alguien empapelaría sus dominios con pinchos (concebidos para pinchar cabezas), pero gran parte del juego –demasiado– descansa sobre esta estructura. Las tácticas improvisadas, como acechar a los enemigos y sorprenderlos empujándolos por precipicios o atraerlos al combate, no funcionarán mucho.

La aventura de Sareth cansa, pero en sus momentos finales el juego te deja sin objetivo y sin referente intermedio, abocado a una ardua caza para encontrar al siguiente NPC que sirva para marcar de nuevo el camino. Este acercamiento, duro y errático, deja todo abierto a esas búsquedas irritantes. Es una ironía que los usuarios de PC más devotos deban crecer en su vida como jugadores cansados de sufrir y descubrir lo peor que un juego puede ofrecer; los *bugs.* **[7]**



Algunos préstamos de *Half-Life 2* da a los objetos una velocidad inesperada. La pistola de gravedad no tiene pistola, pero puede absorber objetos cercanos hasta tu inventario.



El combate recompensa el trabajo duro (inventorio, maná y salud) con una acción espontánea y cargada de efectos. Los impactos y bloqueos hacen que suba la adrenalina.









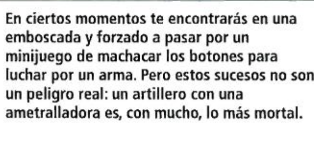
En un mundo que no es siempre el que tiene más texturas e iluminación, querrás que el soporte HDR dependa de la velocidad de *Dark Messiah*. Por suerte, es la GPU la que recibe el golpe, dejando la acción sin tirones.





Press Y to finish

En ciertos momentos te encontrarás en una emboscada y forzado a pasar por un minijuego de machacar los botones para luchar por un arma. Pero estos sucesos no son un peligro real: un artillero con una ametralladora es, con mucho, lo más mortal.





CALL OF DUTY 3

FORMATO: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS2, PS3. PRECIO: 69,90 € (360) 59,90 € (PS2) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (360 Y PS2), MARZO 2007 (PS3) DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION PRODUCCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: TREYARCH

Después de *Call of Duty 2* hace tiempo, el desarrollo de la tercera entrega ha cambiado de manos, de los creadores de la serie, Infinity Ward, ha pasado a Treyarch, aunque permanece en manos acostumbradas a la franquicia, ya que estos últimos fueron los responsables de *Big Red One.* Centrándose en el desembarco de Normandía y en la liberación de París, un llamativo cambio en la localización en contraste con la gira continental por la Segunda Guerra Mundial que mostró el anterior título, *Call of Duty 3* sigue la familiar fórmula de alternar entre las diferentes naciones de los aliados, con sus historias y acciones intercaladas en 14 capítulos.

Pero más que cambiar la sintonía del juego, Treyarch ha subido el volumen, con una experiencia de juego mucho más visceral y trepidante. *COD3* es intenso y tiene profundidad de campo, una atmósfera asfixiante y abundantes movimientos de cámara. La progresión lineal de escaramuzas y batallas está fijada por un guión, pero aunque es tan restrictivo como suena, el ritmo nunca decae tanto como para dejar expuesta su estricta mecánica.



Los enemigos te asaltan desde todos lados y en todo momento, pero este amplio número de soldados en acción refleja un simple truco: ambos, Aliados y Nazis, una vez abatidos se regeneran y vuelven a la carga hasta que alcanzas el invisible punto de control que hace que tu regimiento pueda avanzar. Los entornos son más amplios y menos enclaustrados en pasillos que nunca, con más posibilidades para trazar múltiples rutas, y las batallas son más numerosas y duras que en anteriores títulos. Es similar a la tensión de *COD2,* aunque no esperes algo tan medido como la parte de los trenes.

Y la precisión de la puntería permanece limpia, certera y satisfactoria. De hecho, el juego se centra mucho en su parte de *shooter,* tan intensamente que algunas de las opciones de movimiento previas, como sortear pequeños obstáculos con un salto, se han eliminado, excepto en circunstancias predeterminadas. Estas ausencias pueden frustrar, y la inclusión de minijuegos puntuales apenas compensa: eludir tropas o remar a través de un río a plena vista del Eje rompe con la linealidad de los eventos, pero puede llegar a aburrir más que a entretener.

Esta nueva campaña funciona como tercer capítulo, añadiendo situaciones que se habían perdido en los anteriores, mientras sube la testosterona y da distracciones glamurosas para apartar tu atención de la poca capacidad de decisión que tienes. Con confianza en sí mismo y manteniendo a sus jugadores firmes de principio a fin y a pesar de las sacudidas de su cámara. **[7]**



Si cargas un punto de control después de quitar el juego o reiniciar la consola, tendrás que ver de nuevo todas las secuencias cinemáticas de ese nivel. Parece una pantalla de humo para ocultar los tiempos de carga; no verás combate durante los dos minutos siguientes.



Una misión en particular te pone controlando un tanque Sherman mientras resistes al enemigo. Ofreciendo más flexibilidad en el combate, esta fugaz sección es uno de los mejores momentos, en cuanto a vehículos, de *Call of Duty 3*.

Renovando el *online*



Pese a sus fallos en el modo *online* –la ausencia de opción para crear partida y el límite para ocho jugadores–, *Call of Duty 2* sobrevivió en el Live gracias a su legión de incondicionales. Treyarch ha realizado ahora un acercamiento más estudiado, con soporte para hasta 24 jugadores y un sistema de clases similar al de *Battlefield* que incluye siete tipos. Los médicos son capaces de curar aliados caídos, los exploradores determinan objetivos para la artillería con acciones especiales. Añadido a esto, también se han incorporado vehículos totalmente operativos: jeeps, tanques y motocicletas con sidecar. En conjunto, acercan el multijugador al enfoque de acción trepidante que tiene en su campaña individual.



El modo Práctica –a la derecha– es la novedad más significativa de *Guitar Hero II*, te anima a conseguir una precisión absoluta y mejorar tus habilidades. Pocos jugadores se resistirán a hacerlo: puede que la dificultad se haya pulido, pero las más difíciles son más exigentes que en el primer juego.



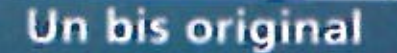


Falla una nota larga, sobre todo si es la última de la canción, y el público mostrará su decepción; hay una relación fuerte entre tu actuación y lo que sucede en pantalla.

GUITAR HERO II

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 49,90€, 79,95€ (CON GUITARRA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
PRODUCCIÓN: RED OCTANE ESTUDIO: HARMONIX





Un bis original



Las segundas partes a menudo carecen de la esencia del primer título, pero *Guitar Hero II* tiene más carisma que su antecesor, llenando la pantalla con personalidad propia y sentido del humor donde quiera que te fijes cuando apartas la vista de las notas que van apareciendo en pantalla. El humor del que está repleto recoge desde sarcásticas observaciones cómplices de la cruda realidad hasta exuberantes parodias de lo que ya eran exuberantes parodias de los excesos del rock, todo en castellano. Los personajes, que se completan con extras desbloqueables como trajes e increíbles movimientos especiales, tienen mucha más vida que en el primer *Guitar Hero;* y es divertido insertar a un *metalhead* en una rareza de *prog-rock*.

G*uitar Hero II* se vende con el periférico equivocado. Puede que la nueva Gibson SG roja sea atractiva, pero lo que el *pack* debería incluir es un tubo de Reflex. Incluso si el primer juego te ha dejado unos ligamentos de contorsionista, los nuevos acordes a tres notas y los cambios radicales desde el primer al quinto botón del traste te van a provocar más de una distensión en la muñeca. Seas un novato o un curtido experto, esta segunda parte te va a castigar.
Es difícil imaginar un juego que siempre ha causado tanto daño a base de hacer las cosas muy bien. Si *GH* te daña los tendones será culpa tuya, y sólo tuya, por no ser capaz de despegar las manos de la guitarra durante horas. Mantiene todos los puntos fuertes del original: las acertadas transcripciones de melodías, la integración de acordes y la fidelidad a los temas clásicos de rock (sean conocidos o no). Y son precisamente esos puntos los que hacen imposible que te puedas resistir a tocar una canción más, incluso aunque tus brazos sean dos palos de escoba y tus compañeros de piso te amenacen con dureza. Olvídate de la posibilidad de que tu muñeca mejore, porque esta continuación soluciona los pocos defectos que tenía el original.



No ha cambiado lo básico del juego, como el multiplicador del Star Power, pero el multijugador cooperativo requiere que ambos jugadores empleen este modo especial a la vez, ofreciendo un auténtico espectáculo.

Así, además de poder ser el guitarrista segundario o el bajo como alternativa al guitarra principal en el modo multijugador, ahora tienes partidas cooperativas y cada jugador elige su nivel propio de dificultad. El modo Práctica te permite escoger un trozo de una canción en concreto hasta dominarla, a menos velocidad de lo normal. El equilibrio entre las partes más sencillas y casi soporíferas –como coros– y los solos casi imposibles se ha ajustado, nivelándose. La lista de grupos, aunque con muchos nombres desconocidos para rockeros, es bastante más amplia que en el primer juego, desde The Police hasta Megadeth, pasando por Dick Dale, Aerosmith o Suicidal Tendencies. Y, como antes, sigue siendo un juego con la extraña habilidad para trastocar por completo tus preferencias musicales, y, no sólo aceptarás tocar, sino que vibrarás con los éxitos de Heart y Kansas, de los que antes hubieras huido.



Completar un combo provoca un ligero efecto parpadeo y unas sacudidas de la pantalla. El detallado marcador permite un análisis mejorado de tu actuación.

La impresión que deja *Guitar Hero II,* sobre todo con su futuro multiplataforma y la inversión que la MTV ha hecho en Harmonix, es que ha dejado de ser un juego independiente para convertirse en una serie reconocida. Hay poco que pueda mejorarse, aunque estaría bien poder encadenar varias secciones del modo Práctica y una opción más directa para volver desde ahí a la canción completa. Pero, a partir de ahí, se trata sólo de añadir nuevas canciones. Lo único que limita el futuro de *Guitar Hero* es el catálogo mundial de buenos temas con guitarra. Y, como el juego demuestra, parece que hay muchísimas más que las que cabría pensar. **[8]**



Sin dar demasiado, los avances en el conocimiento científico se combinan con las inexorables fuerzas de la historia pasada para asegurar que el mundo se expande rápidamente más allá de sus límites iniciales en el siglo XVI.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA
ESTUDIO: THE CREATIVE ASSEMBLY

Medieval II: Total War incita a lanzarle la larga lista de elogios empleada hasta el aburrimiento en los análisis de videojuegos: espectacular, inmersivo, cinemático, épico, capaz de dejarte sin aliento, etcétera. Y lo cierto es que no se le pueden negar como última evolución de la serie *Total War,* siempre en busca de la mejora y que ofrece un recital visual, especialmente dentro del género de la *ETR*. Pero no por ello deja de ser una simple revisión técnica de su reverenciado predecesor que recalibra el equilibrio y construcción de las campañas de *Total War.* Discrepancias aparte, *Medieval II* brinda una experiencia apenas sin fallos. Ha merecido la pena toda la fuerte finversión de tiempo e ideas en el desarrollo.

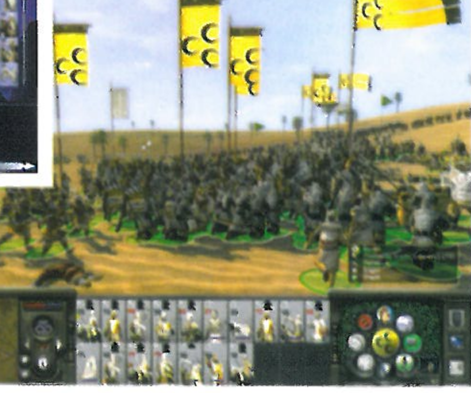
Arrancando al principio del siglo XI, juegas como el líder de una facción en guerra que aspira a un dominio total. Con un cuidadoso empleo de los recursos –unido a un espléndido concepto de construcción y entrenamiento– levantarás ejércitos con los que conquistar el mundo conocido. Además, tendrás que mantener las ciudades y países que están bajo tu dominio, forzando a la población a aceptar tus dictatoriales deseos.

Se han mejorado casi todos los aspectos de una interfaz basada en el mapa. Ahora, el movimiento de las tropas es más manejable, incluso realista, restringido a la distancia que esa unidad podría alcanzar en un turno, deshaciendo las ilógicas reglas del primer *Medieval* en esta materia.

Visualmente, el mapa se ha transformado de una árida zona amarilla a una fértil representación de verdes terrenos, completado con accidentes geográficos e incluso estaciones del año. Algo totalmente novedoso es la figura del diplomático, un personaje bajo tu control cuyo fin es negociar con bandos enemigos, convirtiendo a este ETR en algo parecido a un complicado juego de ajedrez. Al principio, la diplomacia parece ser algo irreal, pero su habilidad para apartar la jugabilidad de las constantes batallas permite tomar consideraciones tácticas reales y, además, forzará a los tradicionalistas a terminar apreciando nuevamente a *Medieval.*

Los avances en el hardware y especialmente el motor propio de The Creative Assembly han renderizado espectacularmente las animaciones de las batallas en tiempo real, tanto que te dejarán con la boca abierta. Cada pequeño movimiento, basado en Motion Capture, es una ligera recompensa; desde el solitario movimiento de un artillero de cañón hasta el relinchar de un caballo. Todos ellos pueden apartar tu atención de tu brutal tarea. Las unidades tienen una respuesta instantánea, y tu eficiencia manejándolas aumenta tras cada nueva batalla.

Pero este juego no es perfecto. La opción de decidir las batallas automáticamente, fuera del juego real, está desequilibrada en tu contra, lo que parece un castigo merecido por intentar evitar el bello espectáculo de un choque de ejércitos. Más serios son los defectos gráficos –parpadeos– que aparecen en pantalla cuando otros bandos resuelven sus turnos: los suaves gráficos se convierten en molestos e irritantes. Aunque son problemas infinitesimales en un título que ofrece un valor rejugable casi infinito y cuyos logros envejecerán sólo cuando sus creadores forjen algo mejor todavía. **[8]**



Según se van haciendo más poderosos tus ejércitos, te será más fácil derrotar a los enemigos. El modo para batallas personalizadas permite probar tus habilidades ante un ejército más proporcionado al tuyo. Además, aprendes cómo usar unidades que no dirigirías normalmente, lo que te abre mayores oportunidades cuando vuelvas a la campaña individual.



todas las batallas navales se resuelven automáticamente. Es de esperar que *Total War* incorpore en algún momento un componente marítimo de más peso.







Sigue sin hacerse mucha justicia al asombroso flujo masivo de tropas en combate –a la derecha–. No son sólo hombres, máquinas y caballos los que brillan en estas batallas en tiempo real: los entornos cautivan por su detalle, puedes explorar los escenarios hasta el agotamiento y te quedarás entusiasmado arrastrando tu cursor omnipotente sobre todo rincón o grieta.

Séquito renovado



Las nuevas figuras jugables y no-diplomáticas incluyen sacerdotes, mercaderes y asesinos. Los sacerdotes purgarán tus tierras de herejes paganos, mientras ellos hacen su propia guerra para intentar ser elegidos por el Consejo de Cardenales y alcanzar su meta; el Papado. Los mercaderes convierten los recursos en dinero, mientras que los asesinos, obviamente, asesinan a tus enemigos más acérrimos. Su uso acaba mostrando unas secuencias cinemáticas con ritmo y variedad, dependiendo de cómo acabe cada encuentro por el mundo medieval. Regresan las princesas con un nuevo y activo papel en asuntos diplomáticos: la política matrimonial servirá para acabar con tus enemigos o forjar alianzas estratégicas en su contra. Y tu familia se ampliará.

Luchar y esquivar golpes continuamente sin recibir ni un solo impacto es la base para subir la barra de energía que carga el ataque especial a lo largo de cuatro niveles –1, 2, 3 y Die!, algo muy expresivo–, con cada evolución aumentando la amenaza enemiga.



Puedes desbloquear más de 100 técnicas de combate. Utilizar la *God Hand* proporciona además un estado de invulnerabilidad y un aumento del poder.







GOD HAND

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 7,140 ¥ (49,90 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU., JAPÓN) 16 DE FEBRERO (EUROPA) PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CLOVER STUDIO

La característica más curiosa de *God Hand* es probablemente la que menos útil resulta. Con Shinji Mikami y Clover Studio (a punto de cerrar) agotados por el desarrollo de *Resident Evil 4* y *Okami* respectivamente, *God Hand* es como una noche de juerga para resarcirse de ambos; un *beat'em up* que ha decidido ser tan irreverente como le venga en gana.

Pero esto no quiere decir que esté lleno de tonterías. Su sistema de combate es rápido, atlético en la respuesta, con los movimientos defensivos en el stick derecho, junto con un trío de botones principales utilizados para una inmensa variedad de ataques cuerpo a cuerpo. Su dureza inicial se disipa con una estructura que, como *Viewtiful Joe,* permite al jugador guardar la partida y comprar nuevas habilidades e ítems en una tienda que aparece entre niveles. Aunque carece de variedad e imaginación. El jugador se expresa mediante un repertorio de puñetazos, patadas, pisotones, azotes y movimientos hilarantes, entre los que destacan los brutalmente espectaculares ataques especiales, desatados por el poder de su bendecida mano y que se basan en la arbitrariedad de la divina ruleta rusa. Y a la vez que el guante desaparece de la mano del protagonista, desatando todo su poder, lo mismo sucede con la camisa de fuerza que amarra el delirio de Clover para introducir altísimas dosis de humor en un juego cuyo guión mismo es un chiste y sus personajes sólo rinden cuentas ante sus creadores. Apenas unos minutos después de haberle cruzado la cara a un gorila enfundado en mallas de lucha libre –que se baja de un autobús para sentarse en una hamaca y leer el periódico– te ves cara a cara con una copia barata de los Power Rangers y un enano enajenado con influencias 'gangsta' a lo 50 Cent. Eso sin mencionar el viaje por un circo repleto de chihuahuas multicolor como público. Si existe un equivalente en el mundo del videojuego a acabar tocado después de tomarse tres copas, ese es *God Hand.*

El jugador debe comportarse como un tipo duro tan duro como ridículo, y ese encuadre es lo suficientemente sólido para permitir a los jugones más habilidosos una experiencia aceptable. Pero su planteamiento es demasiado estricto y clónico; cada nivel se basa en lucha tras lucha. Y ese extraño humor, que mezcla a la vez parodia, autoreferencia, surrealismo y una divertida estupidez, tampoco parece poner la rúbrica al conjunto ni clavar el clavo definitivo en cuanto a satisfacción. Es un juego con un atractivo limitado pero poderoso, algo para amar, odiar e incluso pasar por alto como muchos hicieron injustamente con *Killer 7.* Tómalo o déjalo, pero no lo ignores. Podrías estar perdiéndote el equivalente en videojuego a salir de fiesta con algunas de las mentes más refinadas de Capcom. **[7]**

Centro comercial divino



Disponible desde varios de los puntos de guardado del juego, el área de tiendas de *God Hand* es tan inexplicable como puedes esperar; un centro comercial en el lejano oeste que incluye un sencillo casino y una tienda en la que se pueden adquirir técnicas y ataques para la ruleta divina. La atracción más entretenida es un estadio en el que puedes participar en combates que te darán dinero si ganas, además de practicar las nuevas técnicas con un *sparring.* Si intentas vacilar al personal del casino, prepárate a verte las caras con su gorila...



Al principio la perspectiva da la sensación de ser demasiado estrecha. No puedes controlar la vista porque el stick derecho se utiliza para esquivar golpes.

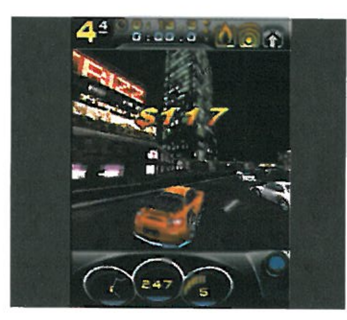




NEED FOR SPEED: CARBONO

DISPONIBLE EN: VODAFONE PRECIO: 3 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
ESTUDIO: ELECTRONIC ARTS WEB: WWW.EAMOBILE.COM

La franquicia de Electronic Arts dedicada a las carreras ilegales de coches tuneados es una de las que más beneficios recoge y la que vende un mayor número de unidades. La versión para móvil mantiene las principales características de sus hermanas mayores. El jugador dispone de 12 escenarios donde enfrentarse a los pilotos contratados por los jefes de bandas rivales y ganar a toda costa en las carreras ilegales que se celebran al margen de la ley. Como buen juego de *tuning* que es, con el dinero ganado en las carreras se accede a mejoras estéticas o mecánicas para poder enfrentarse a los jefes mafiosos que disponen de auténticos "cañones con ruedas". Gráficamente el juego resulta impecable pero peca de ser demasiado rutinario tras jugar 20 minutos con él, cosa que no ocurre con las versiones para consola. A pesar de que los escenarios están muy logrados, realmente no hay grandes alicientes en los circuitos y todo resulta demasiado repetitivo. No obstante, *NFS: Carbono* es de los mejores juegos de su género disponibles para telefonía móvil, pero no todo consiste en gráficos bonitos y una extrema sencillez. Con algo más de variedad, el resultado hubiera sido redondo. **[6]**



Para ganar dinero en las carreras ilegales tendrás que ser el primero en todas.



ACTOS DE CONQUISTA

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA PRECIO: 3 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: ENNE ENTERTAINMENT STUDIOS WEB: WWW.ENNE.ES/AC

El desarrollo de juegos por compañías españolas no es algo muy corriente. La salmantina Enne se atreve a desarrollar una gama de juegos para móviles con tecnología propia. Su proyecto más ambicioso es *Actos de Conquista*, un clásico juego de fantasía heroica que mezcla elementos de rol y estrategia a partes iguales. En cuanto al argumento resulta una nueva variación de un tema ya muy conocido: el jugador debe destruir a las hordas guerreras del nigromante Hacendar, que cuenta con diversas armas mágicas para destruir el mágico mundo de Babel. La variación consiste en el uso de dos equipos de héroes distintos que irán turnándose a lo largo de la aventura.

Evidentemente, las grandes virtudes de *Actos de Conquista* son su interesante campaña y la enorme cantidad de eventos y misiones que hay que cumplir. Gráficamente se muestra excelente en la elaboración de los personajes; pero deja mucho que desear en el diseño de escenarios, sin duda, la parte más floja del juego y que debería mejorarse si se decide crear una continuación. Por todo lo demás, cumple de sobra, pero le falta "un punto" de espectacularidad visual. **[6]**



Los bosques están plagados de criaturas bastante molestas. Mucha paciencia.


PlayStation.2

VA DE RETRO

RATCHET & CLANK 3

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **INSOMNIAC**
ORIGEN: **EE.UU**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2004**

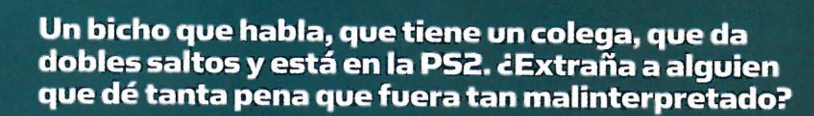




Un bicho que habla, que tiene un colega, que da dobles saltos y está en la PS2. ¿Extraña a alguien que dé tanta pena que fuera tan malinterpretado?

Estás totalmente perdonado si en su momento pasaste por alto *Ratchet & Clank 3*. La franquicia puso el piloto automático desde que fue concebida, lanzando un título nuevo cada 12 meses: el tipo de visibilidad ultraprolífica que consigue que una serie tenga más posibilidades de que la ignoren. Y, visto con cierta distancia, parece encajar con la situación de muchos otros juegos que han visto la luz con el esquema de Estrella & Acompañante, algo a la sombra de los títulos *Jak and Daxter* o como primera parte de la trilogía del club interno de Sony dedicado a mascotas de dibujos animados que fue completado con *Sly Raccoon*. Cada una de las tres partes pareció durante algún tiempo ser candidato al puesto de fundador de una nueva dinastía, un liderazgo que nunca nadie heredó después de que *Grand Theft Auto III* se lo quedara en propiedad. Incluso se entiende la falta de entusiasmo, ya que el héroe era un ser achaparrado y peludo, con un manchurrón de tinta en los ojos y nariz de amapola; sobre todo porque Insomniac parecía decidido a tirarlo por tierra. Pero todo ello sólo consiguió cosechar el mejor potencial de la serie, como demuestra *Ratchet & Clank 3*; sin duda, el juego que mejor demuestra la inigualable naturaleza de la serie.

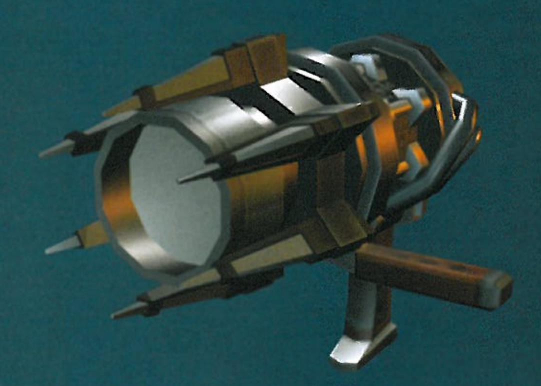
Aunque este título ha sido catalogado como un plataformas –una categoría que produce hoy día cierto desdén e incluso decepción tratándose de un juego 3D–, cuando entra en acción no se percibe como tal. Es cierto, el fantasma del clonado de *Super Mario 64* se les ha aparecido, con planeos por el aire y saltos dobles sobre plataformas en movimiento y todo eso. Pero esos rasgos imitados quedan sutilmente en segundo plano –o, más bien, son dejados a un lado– en cuanto su arsenal de armas adquiere vida con un nivel de brutalidad totalmente inesperado, pero absolutamente inigualable.



Los rasgos imitados quedan en segundo plano en cuanto su arsenal de armas adquiere vida con un nivel de brutalidad totalmente inesperado











CONTENIDOS EXTRAEXTRA

Si *Ratchet & Clank 3* ha reducido al mínimo tu necesidad de consultar las FAQ, ha hecho algo muy parecido con los artículos de *The making* of, gracias al Insomniac Museum. No es una novedad –ya apareció en *R&C 2*– y encontrarlo, ya sea localizando el punto de activación por la noche (según el reloj interno de la PS2) en un nivel específico, ya sea consiguiendo todos los trofeos del juego, te lleva a un espacio un tanto soso y oficinesco lleno a rebosar de bonus y que te ofrece un recorrido guiado lleno de interés. Dar vueltas entre los expositores te permite ver fotitos de los miembros del equipo de desarrollo, junto a un texto que te informa sobre contenido que no se utilizó finalmente: niveles Vid-Comic alternativos, carreras y vehículos, así como acceso a un editor de efectos especiales, o incluso una selección de ediciones ultradifíciles de un minijuego, junto a una copia de su editor para que lo personalices tú mismo a tu gusto. Es uno de los mejores extras que un auténtico aficionado podría disfrutar, verdaderamente.

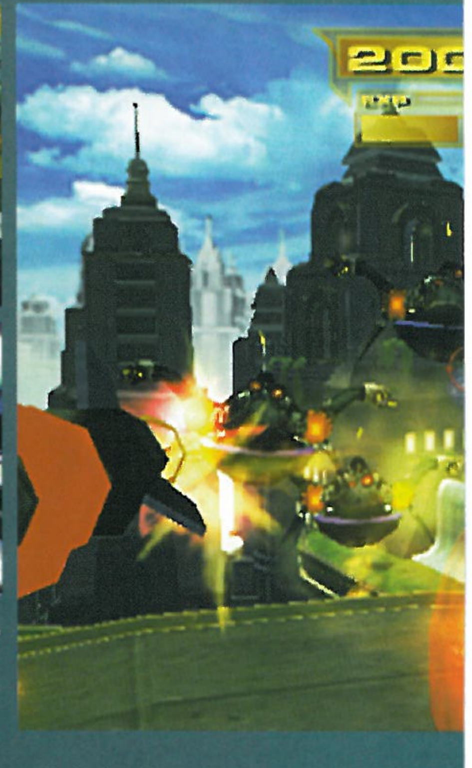


Las credenciales de acción de *Ratchet & Clank 3* no necesitan de horas de juego para extraer algún rasgo de sutileza. Tu estrategia de combate es una apuesta pura por la conmoción y la intimidación y tu mejor desafío táctico es el exceso; ¿quién necesita precisión cuando la pistola Shock Blaster convierte la pantalla entera en una sala de tiro al blanco? En el combate se libera una cantidad brutal de balas y poderes: rodea a Ratchet con una barrera Tesla, lanza Holoescudos, activa los Agentes del Destino (que en un momento dado pueden convertirse en Agentes de la Muerte, con cohetes con sistema de rastreo del calor y capacidad nuclear kamikaze) y moviliza algunas de tus Minitorretas: todo esto antes de disparar un solo gatillo. Llamar a todo esto armas es emplear una palabra demasiado modesta: se trata de armas de satisfacción masiva, cañones de mano propios de la ciencia-ficción que protagonizan la publicidad de la serie. Y lo mejor de todo: libera unas cuantas salvas de Infector para que tus enemigos se conviertan unos en otros. O emplea el Qwack-O-Ray para convertirlos en mascotas-bomba suicidas. O envía una Matona, una mina llena de pinchos que explota en un anuncio de Bravia generando una serie de granadas más pequeñas capaces de producir una carnicería. O emplea el Rift Inducer para activar una serie de agujeros negros electrificados. O, o, o… bueno, hay un montón de alternativas más para seguir casi hasta el infinito.





No es malo que un humanoide peludo tenga el papel estelar: un marino con un vozarrón nunca habría encajado en este lúdico mundo oscuro de estética de dibujos animados. El juego tiene hasta su propio ídolo: Courtney Gears, una parodia de Britney Spears, cuyo colorido video pop pronto se ve en las letras, una llamada a que los robots se levanten y exterminen toda vida orgánica.



Mientras tus ojos se quedan firmemente atrapados en este frenesí de destrucción, el entorno del juego se construye por sí solo. *Ratchet & Clank 3*, como sus antecesores, es una lección magistral del arte de estimular la glándula obsesivo-compulsiva de los jugadores. El núcleo de su actividad, los rayos, pueden proceder de un enemigo oculto tras cualquier cajón de embalaje semidestruido. Incluso un puñado de ellos que avanza con resolución hacia el jugador, negándose a una prudente toma de posiciones de vez en cuando, provoca una oleada de cientos de rayos, a una escala de fuego casi inverosímil que hace que valga la pena pasar enérgicamente la aspiradora sobre ellos, un recurso repetido en los dos títulos de *Lego Star Wars*. Y hay otra lección –aunque ésta no es quizá tan magistral–, y es el modo de introducir a los jugadores en el mundo del juego y en sus secretos sin obligarles a tener que consultar las FAQ cuando quieren acabarlo. Un *gadget* especial destaca cualquier parte oculta de los mapas que contenga un secreto, mientras que los puntos de habilidad, ofrecidos a cambio de ejecutar con éxito difíciles tareas ocultas, se ven acompañados por indicios un tanto crípticos, pero a menudo suficientes para guiarte en la dirección apropiada. ¿De verdad es demasiado pedir que más juegos adopten esta actitud constructiva de darte pistas sobre tus secretos en lugar de enviarte por defecto a buscarte la vida en busca de consejo?

Una vez que te has enganchado, ¿cómo convierte un desarrollador ese gancho en una sucesión de obstáculos que de verdad se extienda a lo largo del ciclo de un juego? Una vez que pasas los créditos, ¿cómo puede un diseñador conseguir que estés entretenido sin recurrir a la repetición? La respuesta de Insomniac es simple, pero nada fácil de llevar a cabo: coger los puntos fuertes del juego y reforzarlos más aún. Céntrate en sus más finas cualidades y púlelas



Un momento poco habitual y molesto en la serie: tras completar una tarea en el coliseo Annihilation Nation del juego, se te deja caer en un anfiteatro atestado, donde sientes sobre ti la mirada ansiosa de un público de sombras de ojos rojos, acompañado de lo que debe de ser el hilo musical de ascensor más siniestro jamás escrito.



con tanto esmero que dejen de brillar y empiecen a echar chispas. El modo Challenge de *R&C 3* te permite recomenzar la historia partiendo de cero pero manteniendo todas las mejoras de tu armamento. No es algo nuevo, pero es que también tienes acceso a un plus de potencia de fuego que produce una mortandad todavía mayor en pantalla, y un multiplicador ofrece un poder adquisitivo extra a los que sobreviven a un tiroteo sin sufrir un rasguño. Lo cual lleva a otra cuestión: *Ratchet & Clank 3* no es en realidad el culmen del género, sino un fetiche del coleccionismo compulsivo al estilo de un juego de rol y de una exorbitante violencia sensorial.

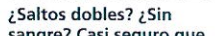
Ratchet & Clank 3 es el juego en que creció esa seducción balística, ofreciendo un grado de intensidad y una estructura bien diseñada que se añejó ligeramente con el cuarto título, *Ratchet: Gladiator*. Aunque *Gladiator* llevó las armas de fuego de *R&C 3* al territorio de los actos divinos, aquellos gloriosos disparos nunca lograron respirar durante la actividad agotadora de todo el juego. Pero sí que ofrecía algunos de los frenesís más electrizantes que puede brindar la PlayStation 2, hasta el punto de que tendrías que plantearte que si las ideas de Insomniac crecieran hasta alcanzar a la excelencia de su ejecución, el dinero gravitaría de pronto en torno a este estudio ante la perspectiva de conseguir la perfección absoluta y llegar al 10 en EDGE.

Dado que *Gladiator* tomó de *Ratchet & Clank 3* más de lo que le aportó –lo suficiente para hacer que la penúltima entrega resultara la más gratificante–, llegaba a su fin un capítulo de la franquicia. Insomniac intenta ahora impulsar una nueva plataforma desde un terreno que conoce en lugar de llevar una plataforma conocida a un terreno nuevo: *Resistance: Fall of Man*, uno de los títulos de lanzamiento de la PS3, es consecuencia de un desapasionado escrutinio del potencial del mercado, pero no se libra de las expectativas que despierta un título de lanzamiento desarrollado de manera interna y que además es un *FPS*. Pero Insomniac ya ha demostrado su habilidad para sacarle el máximo partido a la PS2, a través de un proceso que ha resultado reiterativo hasta rozar la noción industrial de la cadena de montaje. Aparte de cómo funcione *Resistance*, el reto más importante que las futuras entregas de *Ratchet & Clank* deberán afrontar es superar el título recordado en estas páginas. No se trata de llevar leña al bosque ni de añadir un cuchillo al arma de fuego. El próximo *Ratchet & Clank* tendrá que invertir en un bazooka si quiere estar a la altura de su tercera encarnación: un juego con multitud de opciones que, por fortuna, no se ve malogrado por el exceso de testosterona.



Clank a veces se aventura por secciones puzzle donde guía a androides hacia la lucha, desbloquea puertas y construye puentes. Ejecuta estas habilidades con precisión, pero nunca trascienden el alcance del minijuego.

El modo Challenge te permite recomenzar la historia partiendo de cero, pero manteniendo todas las mejoras de tu armamento



PLATAFORMA 2D

¿Saltos dobles? ¿Sin sangre? Casi seguro que hablamos de minijuegos, y así era en *R&C 3*. Su elegante e inquieta interfaz es apenas una distracción que puedes obviar, pero se ha puesto todo el cariño en otro divertimento: los Vid-Comics. Es una serie de videojuegos protagonizada por el Capitán Quark –la respuesta de Insomniac al Zapp Brannigan de *Futurama*– en forma de títulos de plataforma 2D, cada uno de ellos con su propio guión y la voz de un narrador entre entusiasta y renuente. Y, por supuesto, la velocidad de vértigo está ahí para aquellos que quieran apurar cada punto de habilidad, en un minijuego que es un testamento al listón de calidad que Insomniac pareció fijarse a sí mismo con *Ratchet & Clank 3*.









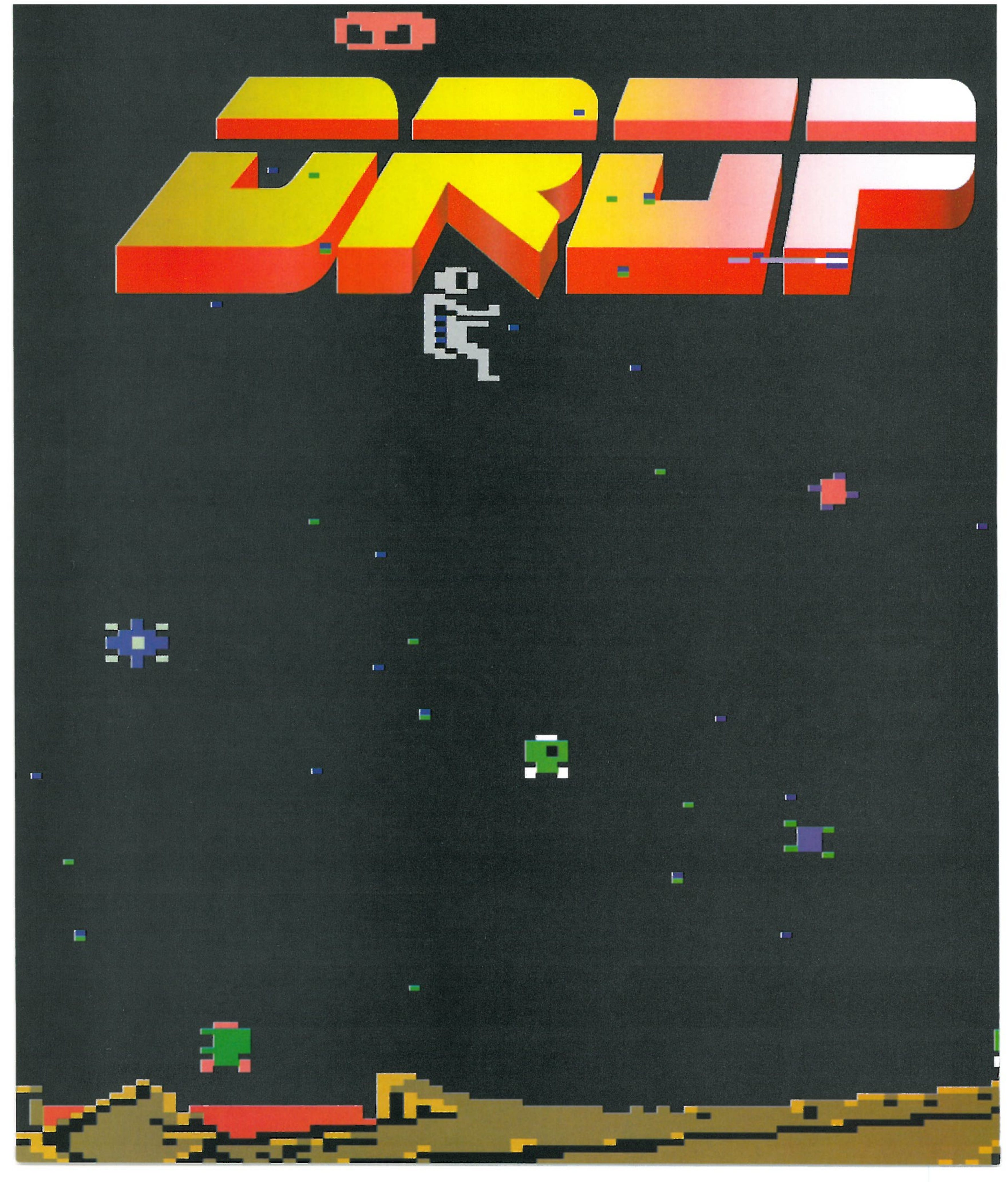












THE MAKING OF...
DROPZONE

Inspirado en un clásico, los experimentos con código de un inglés se convirtieron en un superlativo *shooter* de 8 bits

PLATAFORMA: **ATARI 400/800** DISTRIBUCIÓN: **US GOLD** ESTUDIO: **ARCHER MACLEAN** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **1984**

Comenzaba con un diluvio de plomo. Los enjambres de enemigos, la estimulante libertad de volar, las explosiones que llenaban toda la pantalla, el impacto sonoro, los desalentadores controles... *Defender* había dejado estupefactos a los jugadores que lo vieron por primera vez. **Archer Maclean** compartía el asombro de sus colegas acostumbrados a los títulos *arcade*, pero él no se contentaba con jugar. Él quería hacer las cosas a su manera.

"En aquella época, a ningún programador de juegos se le había pasado por la cabeza caer en las implicaciones legales de reinterpretar un *arcade* –explica Maclean con una sonrisa irónica–, sencillamente veías algo que te gustaba y lo intentabas hacer en casa. Por supuesto que me influyó *Defender*, y *Stargate*, *Scramble* y otra media docena de *shooters* por el estilo. *Dropzone* fue una combinación de reglas extraídas de esos juegos, e incluso su 'Trailer wave' imitaba parte de *Robotron*. Pero hacer que todo aquel material pudiera volar en pantalla con un procesador de 8 bits a 1 MHz o así... la cuestión era cómo hacerlo".

Maclean conocía a la perfección las limitaciones de aquellos pioneros ordenadores domésticos. Siendo adolescente, a fines de los 70, había montado equipos caseros artesanalmente y se había ganado algún dinero que gastó en cervezas a base de construir ordenadores Nascom para una empresa local de electrónica. Tenía conocimientos básicos de codificación y programó clones sencillos de *Space Invaders* y de *Breakout*, pero la acción frenética y la fluida navegación de *Defender* se le resistían.

Entonces Maclean vio los ordenadores domésticos de Atari y comprendió que, entonces sí, era posible: "Estuve en una feria de electrónica en el Ally Rally de Londres en 1979. Asistí allí con la compañía de electrónica para la que estaba trabajando, e Ingersoll, que tenía la franquicia de Atari en el Reino Unido, montó el expositor justo enfrente del nuestro. Vi *Star Raiders* y aluciné. ¿Cómo podía arrojar esa cantidad de píxeles con el 6502? ¿Cómo podía mover los gráficos con aquella velocidad y detectar los impactos que se producían tan a menudo? Estaba sucediendo algo especial. Decidí que mi misión era descubrir qué".

> **"En el expositor de Atari vi Star Raiders y aluciné. Estaba sucediendo algo especial. Decidí que mi misión era descubrir qué"**

Entusiasmado, Maclean viajó a una tienda en Kent para conseguir un Atari 800 el mismo día que oficialmente llegaba al canal de distribución de Inglaterra. Pero incluso el más intrépido explorador necesita un mapa, y él había oído hablar de un pergamino legendario que estaba buscando. *De Re Atari*, un manual de bolsillo escrito por Chris Crawford y media docena más de eminentes ingenieros de los cuarteles generales de Atari en California, parecía ser el libro



RAYOS Y TRUENOS

Otro descubrimiento glorioso que hizo Maclean una vez se adentró en el interior de su equipo Atari fue el chip de sonido dedicado, que permitía reproducir al mismo tiempo cuatro canales de sonidos programables. Escribió su propio 'editor de ruido' personalizado y lo configuró para crear los viscerales efectos sonoros que se convertirían en distintivo de su *shooter* ultraterreno. "Yo quería un trueno para la explosión principal –relata–. Compré una cinta de efectos de sonido de la BBC que contenía rayos y truenos y los reproduje con un osciloscopio. Apunté la forma de la onda sonora y copié su sincronización y su modulación. Eso me dio el magnífico estallido inicial de la explosión principal. Entonces escribí algo de código para priorizar los sonidos. Tu disparo era el primero de la lista, seguido por el disparo de un alienígena, para que supieras cuándo se te acercaba. El resto de ruidos venía después". El angustioso 'silbido de lobo' emitido cuando rescatabas un científico atrapado era especialmente impresionante. En el espacio diseñado por Maclean les podías oír aullar...

que le revelaría los tesoros ocultos en el interior del equipo.

"Sonaba como si se tratara del secreto *Libro Tibetano de los Muertos* o algo así –se ríe ahora Maclean–. Acabé pagando para que me enviaran una fotocopia desde Estados Unidos. Un tocho de siete centímetros de papel. Leerlo fue una experiencia religiosa. ¡Encontré mi Santo Grial! Me reveló los trucos mágicos que podía poner en práctica con aquel equipo".

La primera revelación fue descubrir un chip de vídeo programable llamado Antic, con su propio sistema de instrucciones. Las figuras –o los gráficos *player-missile*, como Atari los llamaba– podían escabullirse por delante, o por detrás, de una pantalla mapeada. El hardware podía gestionar la detección de colisiones durante la batalla. Ya no había vibraciones en el *scrolling*, puesto que se le podía simplemente decir al chip dónde abrir su ventana.

"La pantalla del Atari tenía una anchura de 40 caracteres, lo que equivalía a 160 píxeles, y el paisaje planetario de *Dropzone* era una larga franja de memoria de 255 caracteres. Podía decirle al chip de vídeo 'empieza aquí' en una instrucción y trabajar sobre toda la imagen que se veía en pantalla sin rediseñar trozos enteros del escenario. ¡Y conseguir navegar de manera fluida por los píxeles! El hardware Atari fue lo que hizo que *Dropzone* funcionara. No podría haberlo creado sin él".

Maclean tenía los conocimientos, pero necesitaba tiempo.







Izquierda arriba: Maclean con (de izquierda a derecha) Tony Crowther, Jeff Minter, Andrew Brayhook y Chris Butler en 1985. Las otras fotos son anuncios de juegos, entre ellos una licencia de Codemasters.

Comenzó los experimentos de programación que se convertirían en *Dropzone* allá por 1981, pero las exigencias de su carrera universitaria y las distracciones, alcohol y chicas, alargaron el proceso. Irónicamente, el empujón definitivo se produjo cuando se le derramó a Maclean una taza de café sobre su sufrida y fiel disquetera de 5,25" –y sobre los 100 Kb que había en el disquete– durante una de las muchas sesiones nocturnas de codificación. Maclean condujo hasta Cheshunt, en Londres, para que se lo arreglasen en la sede central de Atari en el Reino Unido: "Lo arreglaron y uno de los ingenieros, John Norledge, me llevó a un aparte y me preguntó por las demos que habían encontrando en el disco. Respondí que lo había hecho para ellos y una cosa llevó a la otra, de manera que acabé acudiendo a una entrevista para trabajar para Atari en California, lo que era para mí un auténtico sueño". Por desgracia, mientras Maclean pensaba en su nueva vida codificando bajo el sol californiano, la poderosa Atari implosionó durante el Big Crash de los Videojuegos de 1983 y se quedó tirado, trabajando con Atari Europe. Pero seguía teniendo su código y una confianza creciente en que podría crear algo que estuviera a la altura, o quizá incluso más allá, de los juegos que lo habían inspirado.

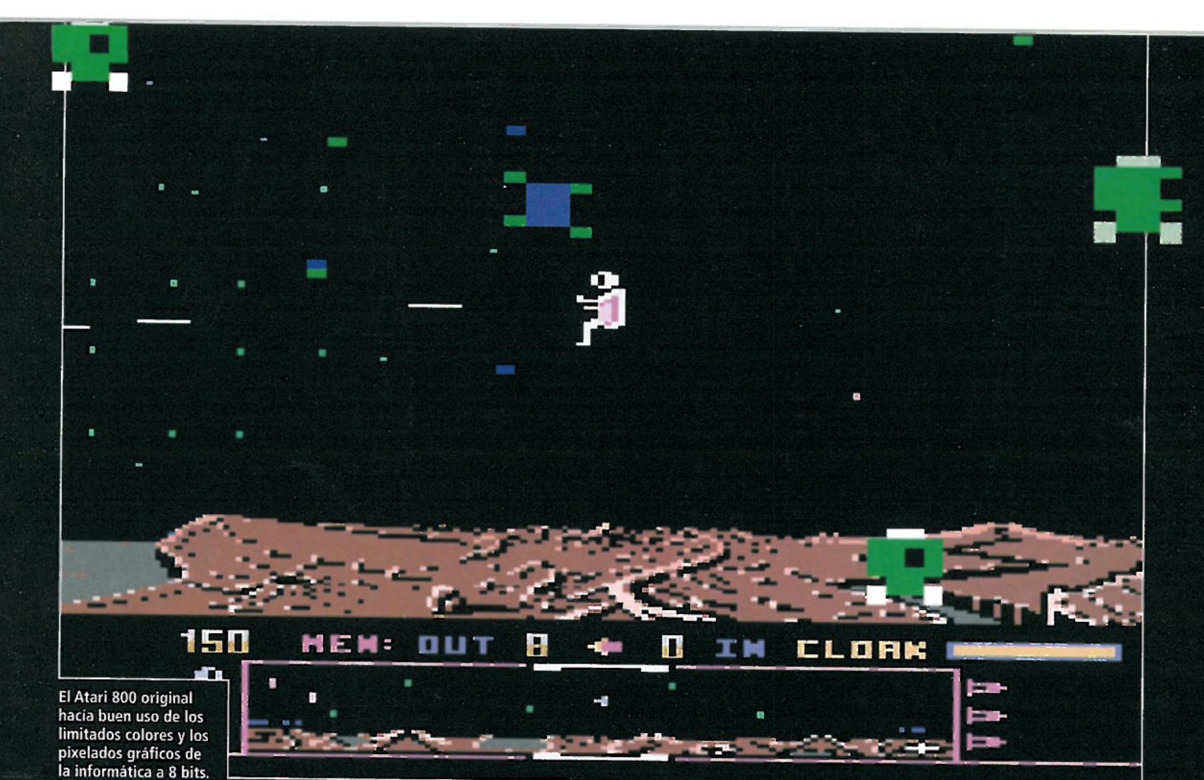
"Uno de los ingenieros me preguntó por las demos que había encontrado en el disco. Acabé haciendo una entrevista de trabajo"

Maclean, cada vez más y más confundido por la noche, necesitó una epifanía final: "Una madrugada, me quedé hasta tarde viendo una vieja película de ciencia-ficción de los años 50 y había una escena de robots sobre la superficie de un planeta. Yo había estado experimentando con 3D en la pantalla: el planeta giraba hacia ti y disparaba unos pulsos hacia el centro al estilo del arcade original *Star Wars*, pero me harté y lo rehíce en 2D. Pasé





Dropzone ofrecía un amplio surtido de adversarios. *Trailer* y *Nmeye* estaban en deuda con *Robotron* y *Defender*, respectivamente, y *Nemesite* hundía sus raíces en el título *Nemesis* ("Simplemente, me gustó la palabra", aduce Maclean).



El Atari 800 original hacía buen uso de los limitados colores y los pixelados gráficos de la informática a 8 bits.

varios días con Pro Plus trabajando en el paisaje. Todas las ideas sobre las que había estado trabajando durante años, súbitamente se agolparon en unas pocas semanas".

Ese fue el origen del homenaje de Maclean a los juegos que habían definido su juventud. Empalmó los segmentos del planeta y pronto su héroe recorría la superficie para tropezarse con una serie de extraterrestres que había creado por medio de su propio editor de píxeles. Había ráfagas de explosiones –con paquetes de 125 píxeles repartidos por toda la pantalla–, erupciones de volcanes y efectos sonoros que anunciaban un ataque inminente. Los androides que patrullaban el planeta se convirtieron en científicos que necesitaban que los rescataras y les devolvieran a la relativa seguridad de la Dropzone. "Hacía falta algo que despertara tus ganas de disparar al enemigo y proteger a la humanidad", explica Maclean.

Pero todavía no tenía el nombre. El juego estaba prácticamente terminado y Maclean recibió la inspiración jugándose el pellejo. Literalmente. "Estaba haciendo paracaidismo y me lancé a 14.000 pies con la idea de abrir el paracaídas a 3.000 pies; pasar de 200 km/h a 15 km/h en sólo dos segundos produce un dolor intolerable. ¡Sobre todo si tienes pillados los testículos! Le pregunté al instructor con el que estaba bajando si se consideraba un profesional y si el negocio era suyo, y me dijo que sí, que se llamada Dropzone Industries ("Industrias Zona de Caída"). Podría funcionar, pensé…".

Ya en el suelo, Maclean se propuso causar una conmoción. En una acción de marketing tipo guerrilla, asistió a una feria PCW en Londres, se acercó al stand de Atari y, subrepticiamente, introdujo su trabajo en un equipo. "La gente empezó a darle al joystick y pronto los pasillos adyacentes se llenaron hasta arriba. Un barullo increíble".

El éxito de este improvisado test de campo logró que Maclean firmara un acuerdo con US Gold. Lanzado en 1984, *Dropzone* supuso un éxito comercial y de crítica. El de crítica le llevó a convertirse en columnista especializado en videojuegos colaborando con las revistas *Zzap!64, Amiga User* y *Retro Gamer.* El comercial le ayudó a establecerse como uno de los grandes desarrolladores británicos de software y producir títulos como *IK+, Jimmy White's Snooker* y *Mercury.* Ambas carreras han estado activas hasta la fecha de hoy.

Dropzone hizo brillar a la C64, una conversión que Maclean diplomáticamente describe como "un desafío", dado el inferior hardware y las versiones licenciadas aparecidas para Game Boy, NES y SNES. Pero fue su incorporación en un MAME lo que dio a Maclean el espaldarazo definitivo: "Estuve en la feria California Extreme este verano y Eugene Jarvis participó, describiendo lo que había hecho con el código a finales de los años 70 para conseguir que *Defender* funcionase. Explicó cómo tuvo que inventarse soluciones para conectar sus cuatro bloques de código sin ensamblador linker/compilador/Macro, y aconsejaba tablas de vectores que se cargaran a sí mismas para hacer que los ficheros se comunicasen. A medida que escuchaba, me di cuenta de que había llegado a las mismas soluciones que yo en muchos aspectos. Después hablé con él y resultó que había jugado a *Dropzone* en una máquina de MAME. Pensó que mi juego era bastante limpio".

Vista la amplia sonrisa de Maclean, está claro que aún disfruta con aquel momento en que su héroe de la niñez expresó su admiración por la audaz idea que su juego había inspirado.



INSERT COIN

No satisfecho con emular a sus títulos de inspiración en casa, Maclean emparentó *Dropzone* con sus hermanos mayores. En 1985, un propietario de máquinas *arcade* de la ciudad de Luton le propuso fabricar máquinas *Dropzone* dedicadas utilizando el interior de una Atari 800. Maclean dice: "Reescribí el juego para hacerlo mucho más difícil después de unos dos minutos; añadí un modo demo, y mensajes de crédito, una lógica de introducción de monedas y todo eso. Recuerdo haber recibido una llamada de este tipo que decía: '¡500 euros en la primera semana!' Le pregunté dónde estaba la mitad que me correspondía. El tío iba a construir 25 máquinas, pero nunca lo hizo. Me encantaría saber dónde está esa máquina pionera". Dos décadas después, Maclean ha resucitado *Dropzone* como máquina *arcade* (imagen de arriba), utilizando el código *arcade* original que había creado para esa única máquina que todavía estará tragando monedas en alguna parte de Luton.


Dropzone fue multiplataforma, incluyendo C64, Game Boy y SNES (en la imagen).

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Life Line Entertainment S.L. (Revistronic)

■ **FUNDADA EN:** 1995

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 34

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Carles Ferrer, Board director; Daniel Parente, Managing director: Hernan Castillo, Production director; Hervé Pillot, Sales & Marketing director; Juan Ramón Martín, Business Development manager; Javier Sanchez: Finance director.

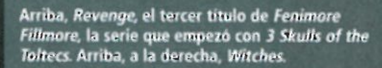


■ **URL:** www.revistronic.com

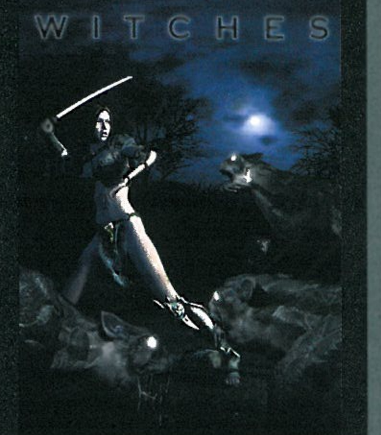
■ **SOFTOGRAFÍA:**
3 Skulls of the Toltecs (1996), Toyland Racing (1998), Rocko Quest (2000), Tooncar (2001), Toonquad (2002), y Fenimore Fillmore: The Westerner (2004)







Arriba, *Revenge*, el tercer título de *Fenimore Fillmore*, la serie que empezó con *3 Skulls of the Toltecs*. Arriba, a la derecha, *Witches*.





■ **LOCALIZACIÓN:**
Madrid (España)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Fenimore Fillmore: Revenge (PC), *Witches* (nueva generación de consolas y PC), *Heavy Money* (PC) y *Donkey Xote* (PS2, PSP, DS y PC).

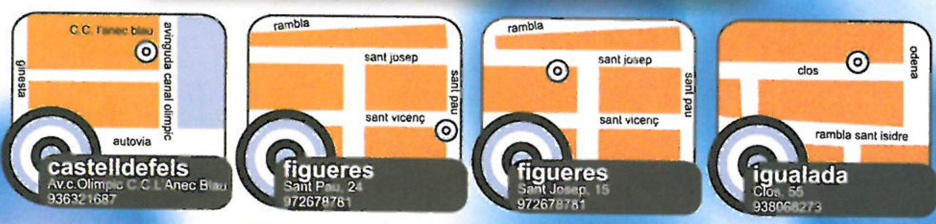
■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Revistronic fue fundada en 1995 en Madrid (España). En 1996 Revistronic desarrolló el primer juego de PC español distribuido en todo el mundo: *3 skulls of The Toltecs*, que supuso el principio de una reputación sólida como desarrollador. Durante estos años la compañía ha evolucionado hasta ser uno de los líderes del desarrollo en España. Revistronic utiliza su propia tecnología, llamada "PICTuRE": un motor que mejora el renderizado de imágenes en tiempo real, un sistema propio de simulación física y de inteligencia artificial para personajes. El motor esta pensado para optimizar el proceso de producción, reduciendo las necesidades en mano de obra en más de un 50 por ciento y manteniendo la calidad del producto final. En 2004 Revistronic amplió su capital con la entrada de WebCapital y Spinnaker, lo cual le permitió reforzar su posición financiera. Los dos títulos que actualmente tienen un desarrollo más avanzado son *Fenimore Fillmore: Revenge* y *Witches*. Este último es un juego de acción en tercera persona con un ambiente medieval: un grupo de guerreras guiadas por Gwen, una joven sensual y combativa, utilizarán sus terribles poderes para luchar contra las fuerzas del mal, en busca de su destino".



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS





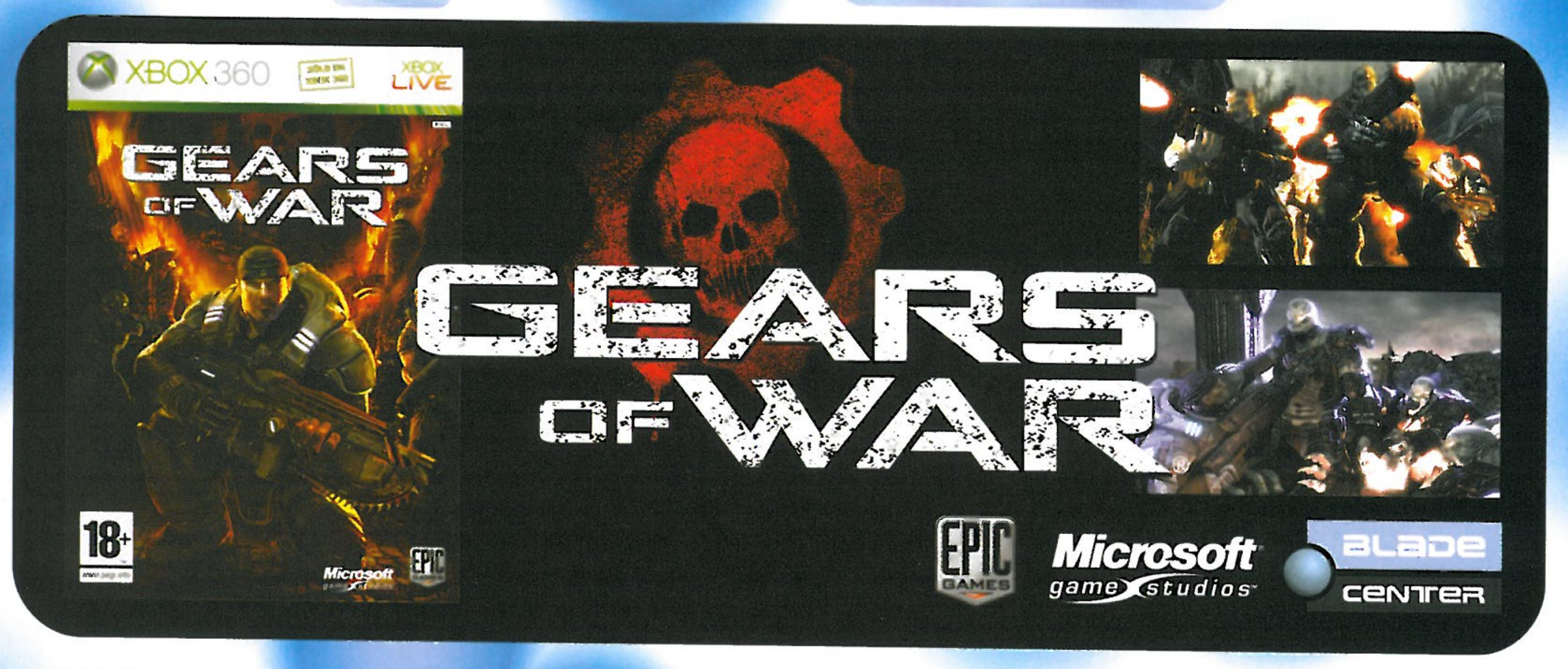


¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos!

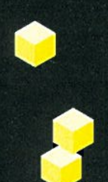




ven a tu tienda Blade Center **con esta revista**
y te regalaremos 3€ por una compra superior a 35€

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Resucitar a los juegos

El Interactive Storytelling no suele estar bien vistos, pero la tecnología Storytron de Chris Crawford anuncia el advenimiento de una nueva era



Chris Crawford

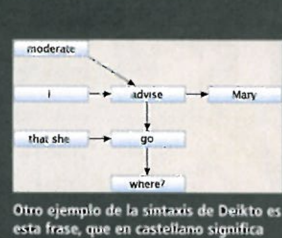
El *interactive storytelling* es de los términos que peor encaja dentro de la industria del videojuego. Pero a **Chris Crawford,** fundador de la Game Development Conference en los años 80, diseñador alternativo, profeta y defensor del *interactive storytelling*, le gusta la situación tal como está: "Queremos que se perciba la mayor distancia posible entre nuestro trabajo y el de la industria del videojuego. Si la gente siente que formamos parte de la industria, estamos muertos", afirma con rotundidad Crawford, que lleva una década trabajando en su tecnología Storytron de *interactive storytelling*.

El objetivo es llevar la experiencia de juego a un nivel más emocional. En vez de manipular objetos de forma espacial –disparando balas, chutando balones, conduciendo coches– el *interactive storytelling* trata de la libertad de elegir un papel en un entorno en el que el resto de personajes controlados por el ordenador reaccionan de manera realista a lo que dices y a cómo lo dices.

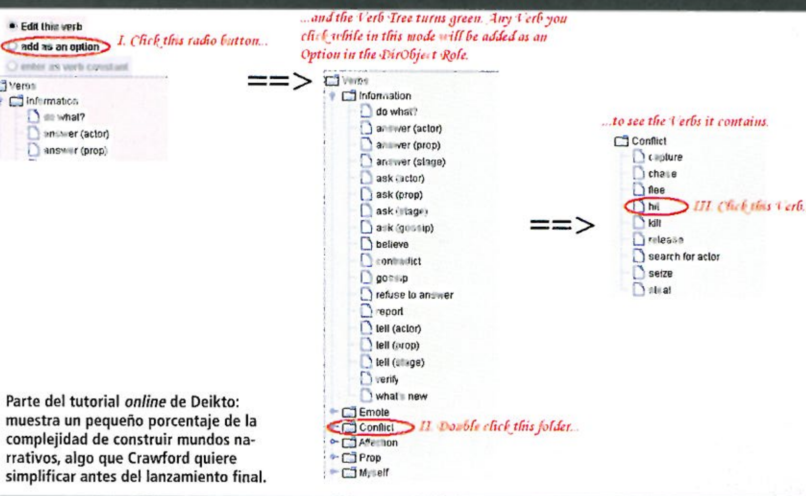
"Los juegos están unidos a la interacción espacial. Es uno de los motivos por los que no son capaces de contar historias –argumenta Crawford–. El razonamiento espacial es totalmente intranscendente a la hora de contar una historia, pero las mentes de los jugadores están tan atrapadas por esa forma de pensar que ni siquiera se dan cuenta de que están atrapados. El verdadero desafío para un diseñador de juegos es crear un juego sin tener ningún razonamiento espacial. Sólo los mejores diseñadores pueden lograrlo. La mayoría ni siquiera puede imaginar cómo sería un juego así".

Contar una historia de manera interactiva conlleva una buena dosis de desafíos. Crawford lo define vagamente como: "un tipo de entretenimiento interactivo en el que el jugador tiene el papel protagonista en un entorno con una interactividad espectacular". Hasta ahora los ejemplos que se han visto suelen usar una estructura narrativa tipo arbol. El problema es que, como los personajes del juego no pueden reaccionar a cualquier situación es necesario codificar cada posible respuesta al avatar del jugador. Por tanto, cuantas más decisiones (o más ramas) tenga el juego), más recursos del desarrollo hay que dedicar a cubrir todas las opciones. De hecho, el tamaño del contenido se eleva de manera exponencial.

El resultado es que esos juegos son potencialmente muy caros de crear,

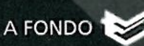


Otro ejemplo de la sintaxis de Deikto es esta frase, que en castellano significa "Recomiendo a Mary (con cierta urgencia) que vaya...". 'where2' indica que la frase no está terminada aún.

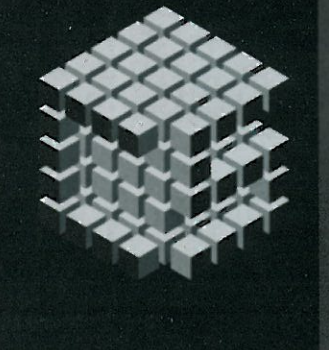


Parte del tutorial *online* de Deikto: muestra un pequeño porcentaje de la complejidad de construir mundos narrativos, algo que Crawford quiere simplificar antes del lanzamiento final.

www.storytron.com
www.interactivestory.net







sobre todo si quieres conseguir el refinamiento gráfico de las aventuras con historial lineal. Son también un desperdicio en cuanto a la cantidad de juego que el jugador llega a ver, aunque los juegos en sí gusten sólo a una pequeña minoría. Incluso los intentos enfocados al mercado masivo y con buena financiación como *Shenmue* de Sega han sido, en el mejor de los casos, gloriosos fracasos.

Lo que se necesita, según Crawford, es un enfoque nuevo. En vez de codificar cada posible respuesta, Storytron propone construir mundos narrativos cuyos personajes respondan automáticamente a la interacción con el jugador. Todo se basa en Deikto, el lenguaje de Crawford para *interactive storytelling:* "Hay gente que se ha pasado años intentando resolver el problema del lenguaje natural en los ordenadores, pero es imposible. Deikto es un lenguaje de juguete para un mundo de juguete". Dicho de otra forma, es una forma de usar los bloques de construcción que forman el lenguaje humano, como sustantivos, verbos y adverbios, de acuerdo con una estructura que los ordenadores pueden entender.

"Desde luego, Deikto no es tan expresivo como el lenguaje natural, y mucha gente cae en el error de pensar que todo es blanco o negro y dice: 'Si no puede ser tan expresivo como el lenguaje natural no sirve para nada' –afirma Crawford–. Pero la mejor forma de medir la riqueza expresiva es contar los verbos. Un juego medio contiene una o dos docenas de verbos. El lenguaje natural posee miles. Deikto, ahora mismo, cuenta con 80 verbos, y esperamos que en poco tiempo sean varios centenares. En algún momento llegaremos a unos cuantos miles".

Levantando su edificio sobre estos cimientos de verbos, Crawford y su equipo de Storytron están construyendo un conjunto de herramientas que permita a la gente crear sus propios mundos narrativos, como ellos lo llaman. Las herramientas constan de dos elementos: componentes dramáticos (actores, escenarios y atrezzo); y principios dramáticos (cómo reaccionan los personajes a los verbos que hay disponibles). Estos se crean mediante la Storyworld Authoring Tool (SWAT); hay una versión prealfa que puede descargarse desde la web de Storytron. Aunque, como el propio Crawford reconoce, la tecnología está aún en su etapa inicial, sobre todo si hablamos de crear fácilmente personajes con la profundidad e inmersión necesarias para poblar un mundo que divierta.

"Existe un nivel mínimo de complejidad en la narración de una historia, y ese nivel es francamente alto. Ese es el mayor problema con la tecnología –expone Crawford–. Continuamente me peleo con gente que quiere más y más complejidad. Estamos llevando la transgresión del 'Hazlo fácil, estúpido' a la categoría de crimen capital".

Storytron propone que SWAT sea gratuito y que los autores suban sus historias a una biblioteca central. El acceso se realizará mediante suscripción o con ingresos por publicidad. Sea el que sea, será vital que haya muchas historias interactivas disponibles, aunque sólo sea para generar tráfico.

Crawford confía en que su empresa cumplirá el calendario: "Nos proponemos contar con tres mundos narrativos jugables el próximo 1 de junio, y estoy convencido de que lo conseguiremos".

Al preguntarle si se hubiera metido en esta historia de haber sabido desde el principio lo que le esperaba, Crawford se muestra tan franco como de costumbre: "La verdad, no habría tenido el valor de afrontar este proyecto si hubiera sabido que sería tan difícil –suspira–. Esto dice mucho sobre el valor de la inconsciencia en la creación. Sólo mi extraordinario egoísmo y mi monumental temeridad lo han hecho posible".

knife
Knifer → hit → you
Knifer → threaten → you
you → give → Knifer
bicycle
you → accept threat / reject threat / take initiative

Un ejemplo de cómo funciona el lenguaje Deikto, mostrando las posibles interacciones de un personaje llamado Knifer, que quiere quitarte la bici.



"Un juego medio contiene una o dos docenas de verbos. El lenguaje natural posee miles de ellos"



Fiesta nocturna

El ejemplo más llamativo de historia interactiva con éxito hasta ahora ha sido *Façade*, un drama interactivo en un acto creado por el diseñador de juegos Andrew Stern y el universitario Michael Mateas. En él te invitan a cenar con una pareja, Grace y Trip, que están celebrando su décimo aniversario de bodas. Tecleando texto, el jugador puede bucear en su vacilante relación, lo que suele tener como consecuencia que uno admita haber tenido una aventura o que te echen de casa por criticar su comportamiento. Claro que también tienes la opción de conseguir que la pareja se reconcilie.

Aunque Façade es similar en estilo a lo que Crawford espera que la gente cree con Storytron, técnicamente se decanta por un enfoque más bien híbrido. Emplea IA para comprender unas 20.000 líneas de diálogo, pero no proporciona la misma flexibilidad del lenguaje natural que ofrece Deikto. Evidentemente, se trata además de una experiencia única, mientras que Storytron está diseñado para miles de posibles historias interactivas. Aun así, Crawford lo ve como un anticipo de lo que el *interactive storytelling* puede conseguir. "*Façade* es muy importante –sostiene–. Stern y Mateas son los hermanos Wright del *interactive storytelling*".

POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

ECOS DEL PASADO

Vivimos tiempos muy movidos... *Space Giraffe* está avanzando a buen ritmo y estamos dedicándole largas jornadas, sin jirafear demasiado los días laborables excepto la visita obligatoria al *Animal Crossing* y quizá un poquito de *42 Juegos de Siempre* mientras hago tiempo en el bar. Cuando era un crío, me encantaban los juegos de cartas; tenía un gran libro de reglas para cientos de esos juegos y disfrutaba leyéndolas; el problema era encontrar a otra persona que también se supiese las reglas y quisiera echar una partida conmigo. Hay sólo 18 juegos de cartas en *42 Juegos de Siempre,* pero nunca había jugado a algunos de ellos, así que me he pasado un par de tardes muy feliz practicándolos; y esta vez no me ha costado encontrar un rival. No todos los juegos de *42 Juegos de Siempre* son excelentes, pero muchos son bastante buenos, y, por menos de un euro por juego, merece la pena tenerlo, digo yo.

Suelo sentarme ante la 360 al menos un rato el fin de semana, quizá indagando sobre qué hay de nuevo en XBLA o dedicándole una hora a algún gran juego que aún no haya terminado. El último que me compré fue *Lego Star Wars II:* había oído comentarios favorables sobre él y, bueno, ¿quién no querría jugar las tres películas clásicas de *La Guerra de las Galaxias,* aunque sea con piezas de Lego? Resultó muy divertido y, aunque no supone un desafío extremo (dado que tienes vidas infinitas), es estimulante volver a jugar una y otra vez para conseguir el 100 por cien, por no hablar de su atractivo modo cooperativo para dos jugadores.

Sin embargo, el último fin de semana no conseguí jugar mucho, porque me vi implicado en un asunto de arqueología digital. La última vez que fui a ver a mi mamá encontré un paquete de casetes realmente antiguas que contenían viejos títulos de Vic-20, Spectrum, ZX81 y Atari a 8 bits. Muchas tenían juegos y fragmentos de código que luego nunca se comercializaron, o prototipos de cosas que más tarde llegarían a ser famosas, o material supuestamente perdido, que no está en ningún archivo conocido. Un caso destacable fue una versión para 8K Vic-20 de *Headbanger's Heaven*; la versión (inferior) de Spectrum es parecida, pero la mejor, para Vic, parecía perdida; ni siquiera Mayhem, un coleccionista de mi foro que lo tiene todo, sabía que existiera una copia. La etiqueta de una cinta decía 'Headbanger 8K Vic', y eso bastó para decidirme a intentar recuperar el juego.

Causé un follón en el foro preguntando a los sabiondos qué equipo debería tener para intentar la recuperación. Yo ya no tengo pletina para cintas, ni sabía si debería replicar el equipo de su época con la mayor fidelidad posible comprándome una pletina monofónica cutre o apostar por la calidad hi-fi e intentar mejorar la fidelidad.

> "Era como ver un dinosaurio resucitado. Me senté a disfrutar como un cosaco jugando con este antediluviano de tiempo congelado"

Al final me conseguí un reproductor mono baratito de Argos. Le conecté la tarjeta de sonido, disparé Audacity y VICE, y lo ajusté. Los primeros intentos fueron un poco frustrantes en dos de las tres partes del juego hasta que conseguí cargarlo correctamente; pero en la tercera siempre fallaba y aparecía un error de carga. En un momento dado, tras juguetear con los niveles y retocar la grabación en Audacity, convencí a Vice para que cargara una copia que funcionase.

Lo grabé para archivarlo, y fue muy gratificante restaurar este viejo y juego y hacerlo funcionar de nuevo. Pero había una cinta que casi no me atreví a tocar. Era el único casete superviviente de mis tiempos de instituto, cuando empecé a codificar en un Commodore Pet.

No me atrevía a pensar que hubiera algo recuperable allí. Pero cuando lo sampleé resultó que allí había una grabación buena de un programa Pet. Mi primera tentativa de cargarlo me informó de que era *Star Fire* —mi obra maestra de aquellos tiempos, en serio que creía que nunca volvería a verla— pero no lograba cargarlo. Ningún esfuerzo de retoque y paciencia podía convencer a aquel material para que funcionara. Ya estaba dispuesto a rendirme, decepcionado de estar tan cerca y, sin embargo, tan lejos de recuperar tal antigualla de la prehistoria profunda.

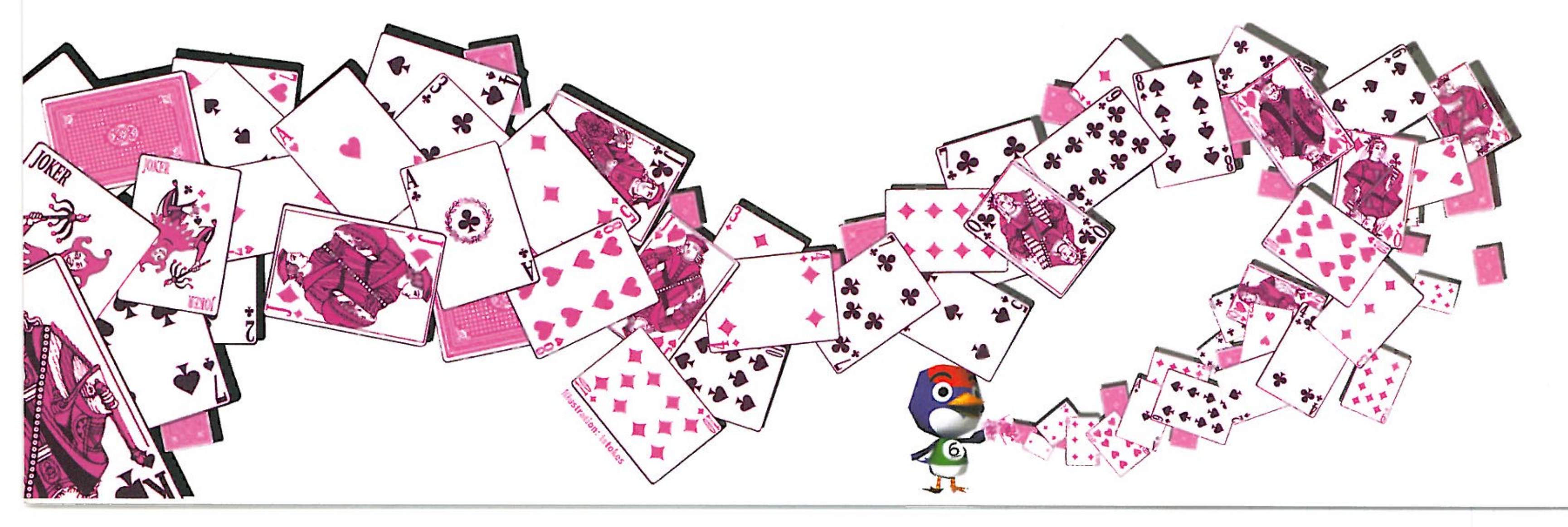
Entonces algo me dijo que hiciera un último intento, usando una segunda imagen que ya había recuperado de la cara 2. Ya lo había intentado con toda clase de ajustes de la forma de onda y no había funcionado. Pero algo me empujó a intentarlo una vez más; quité todos los ajustes, metí la imagen en bruto y esperé.

Se cargó sin mensaje de error. Me había sucedido alguna vez, pero no lograba que funcionara; me decía que la imagen de la cara 2 estaba incompleta. En esta ocasión sí que funcionó.

Así que terminé jugando a un juego al que había jugado por última vez allá por 1979. Era como ver un dinosaurio al que hubieran resucitado, una conexión directa a mis más remotos orígenes como codificador, y me senté allí, a disfrutar como un cosaco jugando con este pedazo antediluviano y feo de tiempo congelado. Disfruté más que lo que lo había hecho en años.

Al menos, este fin de semana mis mejores logros fueron unos auténticos pedazos de historia restaurados en vez de simples números incorporados a un tanteador. Estoy encantado.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo *online*

APOCALIPSIS

Al novelista William Styron, autor de *Darkness Visible* —en las que cuenta cómo superó una grave depresión— se le acercaba mucha gente para decirle que su libro le había quitado de la cabeza la idea de suicidarse. La Policía le llamaba para que hablase con potenciales suicidas y les disuadiera. Normalmente lograba hacerlo. La vida dura poco; el arte, mucho: en algunos casos, el arte hace que la vida dure más. Si los juegos son arte o son dignos de estudio —o cualquiera que sea el argumento actual para justificar cómo matamos el tiempo—, ¿por qué nunca oímos ese tipo de historias redentoras sobre los videojuegos? ¿Quizá porque a través de la pantalla del televisor proporcionan experiencia, pero no riesgo?

En mi tiempo libre, mientras escribo, suelo jugar a una versión para ordenador de *Risk*. Existe muy poco riesgo físico en la vida de un escritor (aunque arriesgamos nuestras almas cada día, por no mencionar nuestro tono muscular). Jugando, en la sobremesa, tengo a Ariel Sharon pisándome los talones en el norte de África, y a Slobodan Misolevic danzando por Australasia. Vaclav Havel se encargaría de Sharon (todo un choque de civilizaciones) y yo me impondría sobre Havel, y luego me desharía de Milosevic, lo cual me dejaría a mí controlando seis continentes y a él encerrado en Australia. Pero en varias ocasiones no me decidí a liquidarlo, disfrutaba demasiado con la sensación de dominar el mundo (además, la victoria significaba más trabajo para mí). Así que decidí dejarle construir sus ejércitos durante un tiempo; luego le derrotaría. Al final, le dejaría escapar, y jugaría a perseguirle por Asia, Europa e Islandia hasta Canadá, donde, supongo, dejarían de hacer películas artísticas el tiempo suficiente para ofrecerle asilo. En ese punto llega el ataque del aburrimiento y paso a otra cosa.

Pero, muchacho, esto me hizo descubrir cómo se siente Bush ahora mismo. Tiene 55 divisiones en Arabia, ejércitos por toda Europa y parte de Asia; no hay nadie más en el tablero (exceptuando un pequeño almacén en Rusia; China ha estado acumulando piezas pero no parece que tenga ganas de atacar). Desde que con un truquito robó la mayor parte de Norteamérica (¡no puede creer que nadie se diera cuenta!) todo resulta confuso. ¿Y qué sentido tiene tener tantas piezas si no puedes jugar?

Los juegos de mesa no se inventaron para contar historias, pero nos implican en ellas. (Hay que discutir esto con calma, entre paréntesis, por si despertamos a los narratólogos y a los ludólogos. Por supuesto que todo juego cuenta historias, y toda historia nos ayuda a conquistar el dolor. Cindy Dell Clark, profesora de Estudios Familiares y Desarrollo Humano en la Universidad Penn State, ha descrito cómo niños con enfermedades crónicas usan lo que ella llama 'copia imaginativa': juegos narrativos que integran su dolor en el juego. Un niño asmático hacía como que su respirador era un avión de juguete; un niño diabético imaginaba su aguja como si fuera una cebra que lo besaba).

> He puesto *DefCon* en modo automático, apagando las luces, y he visto cómo se acaba el mundo

Últimamente he sustituido *Risk* por *DefCon,* un juego claramente inspirado en *Risk,* pero mucho más apasionante. Tres o cuatro potencias globales avanzan hacia una guerra nuclear: un arco de misiles intercontinentales y bombarderos invisibles cruzan el cielo; con cada impacto, el número de millones de muertos parpadea en una fría tipografía de color blanco. Se trata de un futuro alternativo, la guerra fría que podría haber sido. La historia es corta —todo el mundo muere— pero sigue siendo una historia. Lo he puesto en modo automático, apagando la luz, y he visto cómo acaba el mundo.

El dolor nos lleva a escribir, dijo Freud. Las historias son la manera en que nos movemos por el terreno, tanto el real como el psicológico. Las dos veces en que jugar me ha conmovido de verdad ha sido porque los juegos expresaban un dolor real, humano. En *Photopia,* de Adam Cadre, el jugador vive distintas personalidades: el conductor borracho que provoca un accidente; un niño al que su cuidadora le cuenta un cuento. Sólo al final, después de ver a la cuidadora a través de los ojos de todos los que ella quiere, sabes que murió en el accidente que tú causaste.

En *DefCon* casi nos matamos a nosotros mismos, pero no lo hicimos; excepto que, como contaba Styron, el peligro nunca desaparece. Hoy, que la nueva doctrina estadounidense de guerra preventiva desprecia la Convención de Ginebra, todavía podemos cuidar de nuestras propias vidas. El ex secretario estadounidense de Defensa, Robert McNamara, cree que el mayor peligro al que se enfrenta la humanidad es lo que él llama 'el apocalipsis que viene': un intercambio atómico local que degenera en un conflicto más amplio, también atómico. McNamara cuenta esta historia siempre que tiene ocasión y auditorio, con la esperanza de crear un futuro alternativo mejor, un 'apocalipsis imposible'. Mientras tanto, podemos jugar a *DefCon,* y vivir en esta historia de pérdida. Podemos recordarnos a nosotros mismos lo mucho que está en riesgo todo. Esperemos que podamos, también, seguir haciéndolo por siempre jamás.

Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes una historia virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net


Ilustración: tstokes



Precio exclusivo BladeCenter
SONIC rivals PSP

37.95 €

SONIC RIVALS

BLADE CENTER

SEGA

Completa tus nuevas colecciones en BladeCenter















BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

NINGÚN DAÑO, NINGÚN LAMENTO

POR MR BIFFO

> Si tienes tendencia a desatar tu furia, es tan probable que te inspires en una caja de galletas como en un videojuego violento

La cultura popular dominante siempre ha tenido una relación algo contaminada con los videojuegos. Cuando trabajas en televisión, siempre es arriesgado escribir en el guión algo relacionado con los juegos, porque nueve de cada diez veces la cosa sale mal.

Hace poco escribí una escena para un programa en que aparecían los videojuegos. Era una escena de transición y poco importante; un padre y su hijo sentados ante un televisor y jugando con una consola. En un principio, incluí una línea sobre trucos con "salud infinita" y me pidieron que lo cambiara por "vidas infinitas". Intenté explicar que hoy día es más común hablar de "salud" que de "vidas" cuando se trata de videojuegos, y que deberían darse por contentos por no haberme referido a ello como "modo Dios". Perdí la discusión.

Peor todavía, la noche en que se grabó el programa los actores se sentaron ante enormes joysticks como los de los simuladores de vuelo. Al verlos inmediatamente di un grito de terror, y pataleé no menos de diez veces hasta que logré que enviaran a alguien a por un hardware más actual. Pero volvió, inexplicablemente, con un *pad* para Xbox y otro para PS2, y los ruidos que hacían parecían los de un arcade de los años 80, con sus múltiples efectos sonoros diminutos y su música de órgano Bontempi.

Evidentemente, los juegos todavía deben recorrer un largo camino antes de escapar del estereotipo en que han quedado sepultados para la conciencia pública desde 1992, aproximadamente. Es como cuando hay un grupo de rock falso en un programa infantil: siempre se parecen a Mötley Crüe, aunque no existe ningún grupo de rock (incluyendo a Mötley Crüe, seguramente) con esas pintas de Mötley Crüe desde 1985;

De forma parecida sobrevive el estereotipo de que los videojuegos te sorben el seso, son violentos y retrasan el crecimiento de tu hijo. Sé de gente a la que no se le ocurriría tener una PS2 en casa, no sea que posea a su descendencia y la convierta en Charles Manson.

Mi media naranja y yo intentamos restringir la cantidad de tiempo que juegan nuestros críos, pero yo ya no estoy convencido de que los juegos sean tan dañinos como hace tiempo se pensó que eran (o que tenían el potencial de llegar a ser, más bien). Antes nos preocupábamos por la cantidad de tiempo que nuestros chicos pasan jugando, y temíamos que eso limitara sus habilidades de socialización.

Desde luego, soy poco partidario de la idea de que los videojuegos violentos pueden insensibilizarte hacia la violencia. Quiero decir que, si todo lo que haces en tu vida es jugar con títulos violentos en los que quemas los ojos a la gente y troceas sus caras con herramientas profesionales, está claro que tendrá un efecto. Pero igual que acabarías soñando con galletas si todo lo que haces es comer galletas, jugar con galletas, vivir en una casa hecha de galletas y relacionarte con amigos imaginarios en forma de galleta.

Al mismo tiempo, comparto completamente la hipótesis de que si eres del tipo de persona que tiene tendencia a desatar su furia, es tan probable que te inspires en un paquete de galletas como en un videojuego violento.

Pienso con nostalgia en lo mucho que jugué con videojuegos cuando era niño —antes de que la prensa empezara a dar la tabarra con que te secan el cerebro y el alma— y en todo el tiempo que ocuparon en mi vida de adolescente. También me gustaba dibujar, y montar en bicicleta, y tirar piedras a los jubilados. Y me gustaba quedar con amigos (normalmente para jugar con videojuegos). Pero no cabe duda de que jugué mucho con videojuegos, y no creo que me hicieran gran daño. Más bien todo lo contrario: creo que alimentaron el poder de mi imaginación.

No estoy seguro de que los juegos hagan daño a mis hijos. Juegan con sus amigos —*Mario Party*, y *Lego Star Wars*, y *Wario Ware*— y no se quedan sentados jugando en silencio. Y no juegan a *shooters*, sino que prefieren los de tipo *Zoo Tycoon*, o *The Sims*, o *Harvest Moon*. De hecho, yo diría que resultan educativos, y que les enseñan habilidades que pueden encontrar útiles cuando lleguen a la vida adulta.

Antes me sentaría con mis críos a jugar con *Rollercoaster Tycoon* o a diseñar con *Animal Crossing* que a ver la vacuidad y zafiedad de *la serie Campeones*, o a chatear con pedófilos en internet. Incluso *Call of Duty 2* estimula más el intelecto que un capítulo normal de *Naruto*.

Lo que no ayuda nada es que los juegos de renombre —los que logran titulares— sean del tipo acoso escolar/pistolas/grandes tetas.

¿No es cuestión de tiempo que la industria se una para intentar cambiar el concepto sobre los juegos? Necesitamos una campaña de relaciones públicas para promocionar los aspectos más positivos de los juegos, y que de una vez por todas acabe la percepción sesgada que tienen los medios de lo que son los juegos, y de lo que pueden ser. Al menos, servirá para convencer a la señora Biffo de que quedarme hasta las 4 de la madrugada jugando a *Company of Heroes* no es un ejemplo de cómo estoy desperdiciando mi vida. O quizá le deje echar una partidita.

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe sobre todo para la tele.

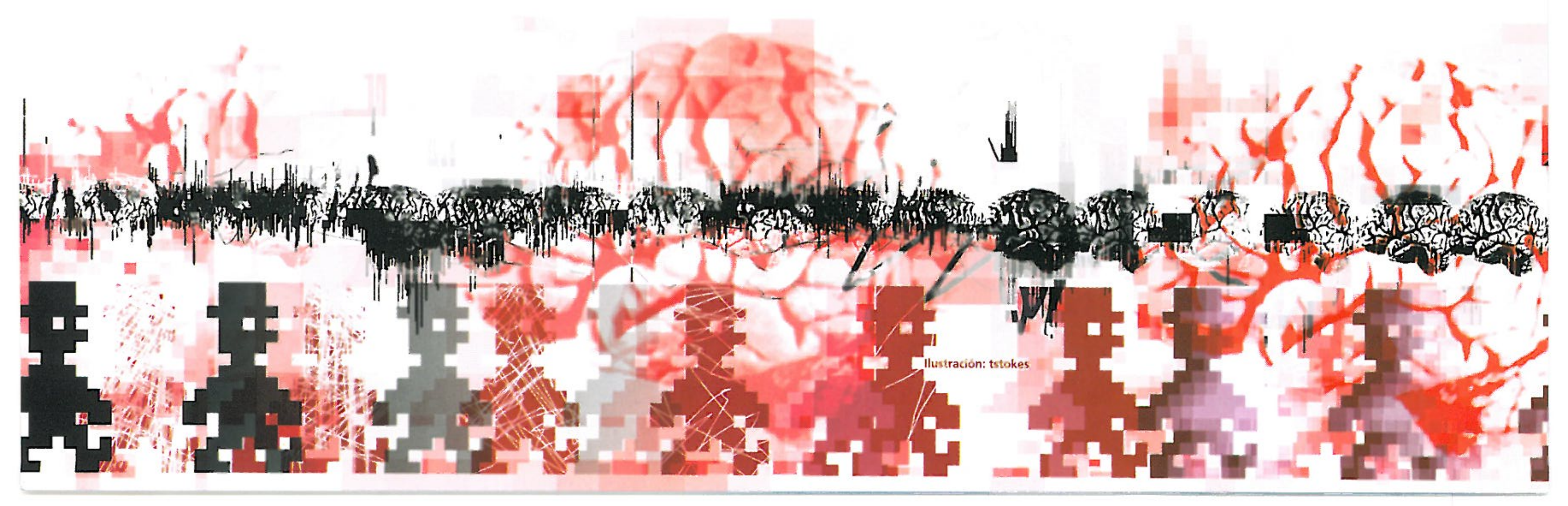


Ilustración: tstokes



Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

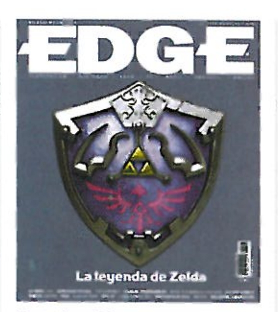
Productos preparados para su demostración
Producto disponible en existencias
Servicio de asesoramiento
Servicio de instalación
Servicio Postventa



¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tef.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com

Fórum



Portada nº 8

ONLINE OFFLINE

Fragmentos del foro de discusión de Edge Online

Tema: Si la IA mejora, ¿qué pensará del jugador humano?
Una inteligencia artificial no sólo sería un jugador más rápido y con mayor sentido estratégico, sino que también podría creer que las personas son seres inferiores a las inteligencias puramente binarias. ¡Estos robots japoneses dedicados a preparar comida identifican a los periodistas humanos como si fueran bacon! ¡Sólo somos carne y salchichas para ellos! He aquí una perspectiva desconcertante en la que nunca había pensado hasta ahora: que las inteligencias artificiales que estamos creando podrían no vernos en absoluto como si fuéramos dioses.
sucraloser

Yo ya te considero un ser inferior. Y mi tostador coincide con mi opinión.
darthjim

De modo que ¿a qué sabemos? Espero que a bacon. Mmmmmmmm.
subatai

Escribo para hacer una crítica, en el número 3 de la revista se hace una crítica de la película de *Silent Hill,* bien escrita y estructurada, pero también llena de despropósitos.

Se comenta por ejemplo, que los diálogos están extraídos del juego, y que por ello tienen un sabor "áspero". Para empezar los diálogos de la película no tienen lugar en ninguna entrega del juego, ni uno solo de ellos, y en el caso de que así fuera, no veo el problema por que los diálogos de la 2 y 3 entrega son dignos de la mejor película.

> "En ocasiones me pregunto si la compañía en cuestión paga a estas personas por defenderlas o si tienen un grave problema de personalidad"

También se dice que el guión es cómico y está extraído de la 1 y 2 entrega del juego. En realidad, *Silent Hill,* la película, no tiene nada que ver con la 2 entrega del juego, sólo la aparición de *piramid head.* Aunque sí que se parece indudablemente a la primera entrega del juego, que tiene un guión menos elaborado, en el caso de que tuvierais razón y el guión estubiera extraído de la 2 parte del juego, el resultado sería excelente, se podría hacer una gran película sólo calcando literalmente algunos diálogos y fragmentos del juego, nada que ver con la comedia.

Creo que existe una gran sobrevaloración del cine como medio, y una gran infravaloración del videojuego como medio, lo cual es un prejuicio en la sociedad en general y también en esta revista, aunque en menor medida. El articulo de mister Biffo en el número 3 me parece un abierto, ignorante y extenso ejercicio de demagogia.
MrSmi7h

Los críticos de cine que además saben de videojuegos no son mejores que los críticos de cine convencionales... son muy escépticos y los de EDGE también. En cuanto a las opiniones de Biffo o de cualquier otro, no hay que estar de acuerdo con él, ni mucho menos, pero a lo largo del tiempo hemos aprendido a respetar sus ideas, por muy incenciarias y exageradas que sean.

Los fanáticos (o "fanboys") son bastante usuales en este mundillo. Es esa clase de gente que se denomina *nintendero, xboxer, o sonyer,* y que se dedica a defender a capa y espada a su compañía favorita y despotricar salvajemente contra la competencia. Hay que respetar las opiniones de todo el mundo, pero hay algunos comentarios demasiado radicales que alcanzan cotas preocupantes. Muchas veces en los foros de internet se pasa de un buen debate a un auténtico campo de batalla donde predominan comentarios sin fundamento e insultos. Todo vale con tal de defender a "nuestra querida consola". Llega un punto en el que me parece mentira que se esté hablando de videojuegos, no comprendo cómo unas consolas pueden hacer que determinadas personas actúen y hablen de semejante forma.

En ocasiones me pregunto si la compañía en cuestión paga a estas personas o es que realmente tienen un grave problema de personalidad. Por favor, son consolas, no nos dan de comer. Puede que te guste más la tuya, pero de ahí a comportarse como si de bandas enfrentadas se tratase, pues no me parece lógico. Incluso en cierto foro, al jugador que no se incluía en una de las tres "bandas" se le llamaba "mercenario".

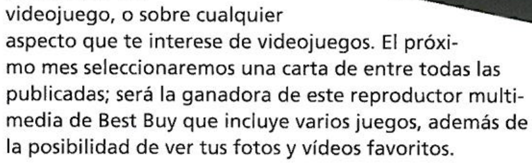
A veces en el propio Fórum de la revista leo mensajes muy propios de gente así. En el número 2 las críticas hacia Mr. Biffo fueron exageradas. Se trataba de una columna de opinión en la



¡Gana este multimedia Best Buy!



Escríbenos y danos tu aportación sobre el panorama actual de la industria del videojuego, o sobre cualquier aspecto que te interese de videojuegos. El próximo mes seleccionaremos una carta de entre todas las publicadas; será la ganadora de este reproductor multimedia de Best Buy que incluye varios juegos, además de la posibilidad de ver tus fotos y vídeos favoritos.





Estos son los 15 lectores premiados con un 1 juego Bad Day LA para PC del sorteo aparecido en el nº 6 de EDGE:

J.Manuel MartínezExposito, Mollet del Vals (Barcelona)
Sergio Esparcia García, Valencia
Daniel Juárez Zapata, El Raal (Murcia)
Daniel Gutiérrez Paños, Berga (Barcelona)
Santiago Cortizo Docampo, Alcorcón (Madrid)
Rafael Oteo Gaviño (Cádiz)
David Jesús Cabrera García, Sta. Cruz de Tenerife (Tenerife)
Manuel Damián López Iturrialde, Bilbao
Míriam González de Dios, Lugo
Fernando Haz Díaz, Madrid
Daniel Gil Rodríguez, Salamanca
Ruth Garriga Mateo, Burgos
Carlos Iglesias Ruiz, Madrid
Cristina Fernández Carro, Toledo
Laura Coria Muñoz, Valladolid

que fue un poco duro con Xbox 360, pero no debería molestar a nadie, pues al fin y al cabo es eso, su opinión. El mensaje que más me impactó está en el número 7, en el cual un lector escribía que por tener la palabra "PlayStation" antes que "Nintendo" en la portada era una clara prueba de que dabais preferencia a Sony. Al principio me lo tomé a broma, pero no lo era. No entiendo cómo alguien puede llegar a esa conclusión por un detalle tan insignificante.

Yo creo que, ante todo, deberíamos comportarnos como jugadores, tal como Jeff Minter comenta en el número 8, y dejarnos de discusiones y actitudes de niños pequeños. ¡Disfrutemos de los videojuegos sin más!
e-mail anónimo

Son muchos los que hacen suyas las palabras de aquellos en los que creen, llegando a defender lo indefendible. Pero esto no sólo sucede en los juegos, sino también en muchos aspectos de la vida como en los deportes con el equipo de fútbol favorito. En EDGE intentamos centrarnos en el juego, más allá incluso de la consola, y lo divertido y excitante que puede ser para aquellos que les pueda gustar intentando ser lo menos apasionados posible aunque sea muy difícil conseguirlo. Por otro lado, nuevamente polemizamos con Biffo (que de los tres expertos que publican sus opiniones habitualmente en EDGE es el más polémico), esta claro que esto es lo que buscan sus comentarios, que la gente que los lee, se pare y piense un momento si lo que dice es de su interés y provocar una respuesta inmediata: que hablen aunque sea mal. Bravo por Biffo y sus críticas.

Ganador del campeonato de *Guitar Hero II*



Francisco Javier García Barrero, de Leganés (Madrid) obtuvo la victoria en el concurso celebrado por Activision Desafío *Guitar Hero II*. Con sólo 12 años plantó cara con estilo a unos duros oponentes. El primer premio consistía en un viaje a Las Vegas, pero Francisco Javier declaró que al viaje irían sus padres "y a mí que me compren una PlayStation 3". El segundo premio (que fue para Alejandro Izquierdo, de Barcelona) consistía en una PS3. El tercer clasificado, Carlos Viñals, de Barcelona, se llevó una auténtica Gibson SG. El resto de participantes consiguió videojuegos de Activision.



Tema: Elementos de videojuego siempre brillantes

Mi primer voto es para los zombis. No importa de qué forma se presenten, son consistentemente brillantes, desde *Resident Evil* hasta *Dead Rising*, pasando por *Oblivion*, *House of the Dead*, *Urban Dead* o el genérico *FPS X*.
JoJoeyJoJo

Los cajones. Normalmente tienen algo en su interior, así que son geniales para patearlos y dispararlos, y también son útiles para esconderse detrás.
bombfrog

Spas Shotgun: la mejor opción para los pasillos estrechos.
ScotsWahey

Las grandes espadas ensangrentadas. Y los sables de luz. Incluso cuando los juegos de *Star Wars* son una porquería (lo que sucede con frecuencia), desenvainar el "encendido acero del destino" resulta una experiencia liberadora. Genial.
darthjim

Los disparos curvados. Son una manera sencilla pero efectiva y divertida de modificar la forma de interactuar del jugador con su entorno.
Pause

Las bombas inteligentes.
tigersound

Las recargas de salud en forma de pollo asado.
Gas

Las setas y el dinero en todas sus formas.
Foxy

¡Las motosierras! Racarracarracarraca...
LesterUnlimited

Tiendas/Comerciantes. No conozco ni un juego
No puedo pensar en un solo juego en el que vender la cacharrería virtual por dinero virtual no fuera divertido, lo mismo para comprar cosas.
bantha_fodder

Las garras.
yxnomei

Los ninjas. Debería haber ninjas en los marcadores de máximas puntuaciones.
kabbes

Cita para enero: Game Llanes 07

Los días 20 y 21 de enero de 2007 se celebrará Game Llanes 07, un espacio de ocio tecnológico con lo último en videojuegos. Contará con dos zonas, una Gran Área Lan, con 80 ordenadores en red y dos servidores, con los juegos más populares. En la segunda área habrá consolas para probar juegos: PS2, Xbox 360, Gamecube y Nintendo DS. Está prevista la asistencia de diseñadores 3D y responsables de empresas, y habrá un apartado musical. Otro aliciente es un torneo Gran Slam, una competición de Pro Evolution Soccer y otros juegos de ordenador.



John Archer rightly notes that too high a proportion of games are violent, Epic's *Gears Of War* being a particularly vivid case in point

Oigo y leo en muchas webs y revistas especializadas que los videojuegos no son más que repeticiones, secuelas y fórmulas que funcionan... vamos que hay una falta de innovación patente. Pero luego me doy cuenta de que o están equivocados o sólo ven el mundo de los videojuegos desde un diminuto prisma muy parcial.

¿Que existen juegos que siempre

Sigue

usan la misma fórmula tipo *Zelda, GTA, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Resident Evil*? Pues es verdad, pero porque los jugadores los demandamos. Pero que no haya innovación es mentira... o falta de información... o cortedad de miras. Viendo juegos como *Okami, Dead Rising, Vietiful Joe, Katamari, Locoroco, Odama, Nintendogs, Brain Training* y un largo etcétera, no entiendo cómo hay gente que se queja de la falta de innovación en los videojuegos. No paro de ver salir juegos innovadores e interesantes a los que me gustaría hincarles el diente, pero no puedo por falta de tiempo y dinero, y eso que sólo estamos hablando de los innovadores.

Por si fuera poco innovar en el software, ahora Nintendo lo hace con el hardware, cambiando nuestra forma de jugar, nuestros hábitos, nuestros esquemas mentales, vamos. Bravo por Nintendo, por arriesgarse a ser diferente, y, como siempre, ayudando a que esta industria tire p´lante. Volviendo a las fórmulas repetidas: ¿Se quejan de que no se innova y se echan encima a Capcom porque hace un *Residen Evil* diferente (el 4)? Eso no es ser coherentes.
Salvador Larrauri

En EDGE intentamos ser coherentes en todo, en las apreciaciones sobre los juegos que están por llegar y que no pueden ser valorados y en las notas definitivas que se adjudican una vez analizado el producto. Sin ninguna duda, durante estos nueve números hemos podido disfrutar de excepcionales ejemplos de innovación en videojuegos y esto es algo que seguro se hará más habitual en las nuevas consolas. La competencia siempre es buena y el mundo de los videojuegos y las consolas no es una excepción.

Tengo una duda sobre los futuros formatos de disco, el Blu-ray y el HD-DVD, sobre los que no entiendo algunas cuestiones que he podido leer en algunos foros como que uno no es capaz de ofrecer señal 1080p y que la capacidad del Blu-ray es mucho mayor que la del HD-DVD. ¿Qué hay de cierto en todo ello? ¿Es aunque sólo sea por eso, mucho mejor la PS3 que la 360?
Arturop

Las capacidades de reproducción en FullHD (1080p o lo que es lo mismo 1920x1080 píxeles) es la misma. La cantidad de datos que puede albergar el Blu-ray es de 25GB y si tiene dos capas 50GB. El HD-DVD tiene 15GB por cada capa y puede tener tres capas (45Gb). Esto no quiere decir que la consola aproveche todas las capacidades del formato, la XBox 360 cuenta sólo con salida de componentes (1080i).



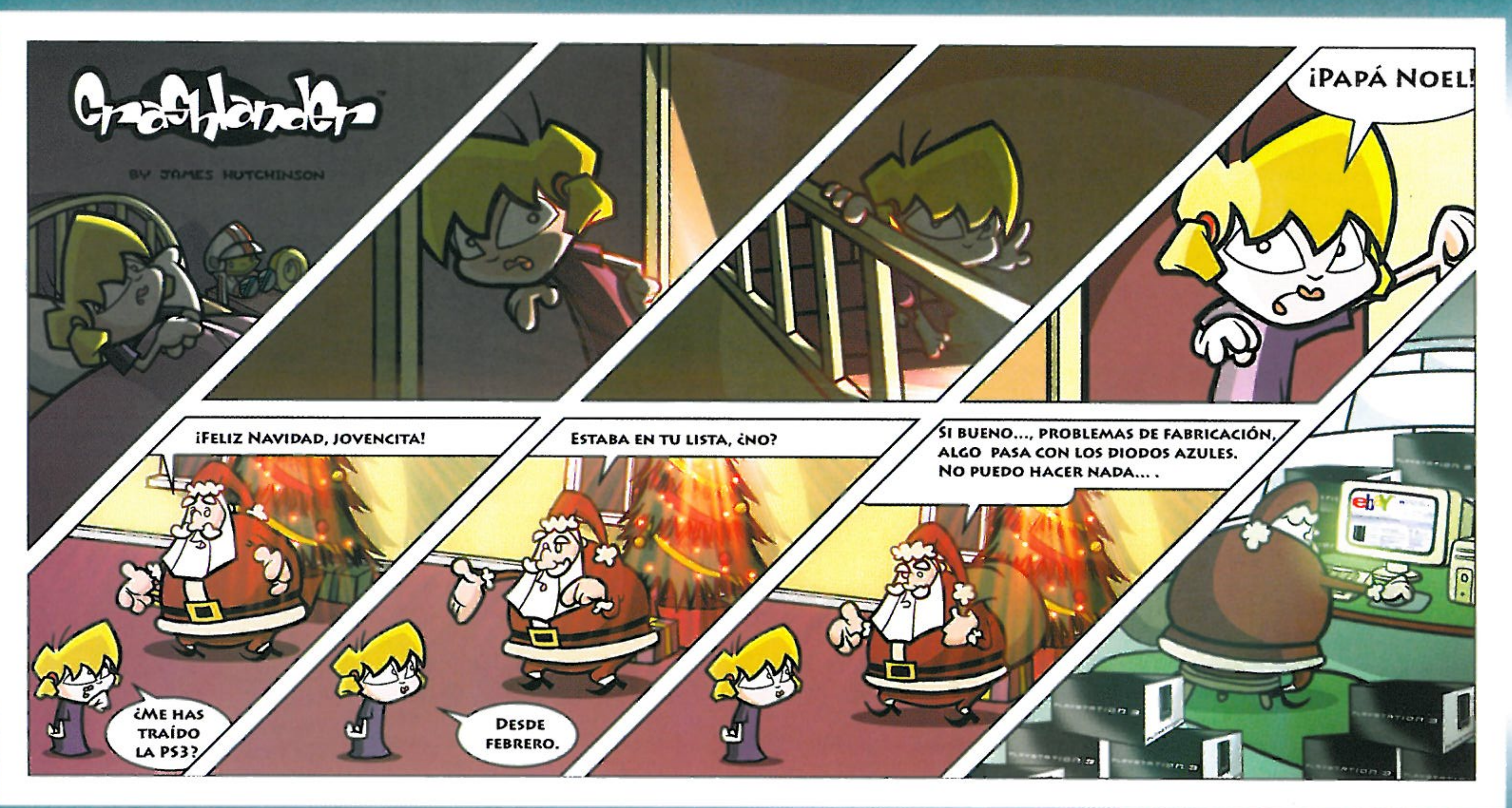
Tema: Radio ... en directo
Están analizando en un programa de radio los efectos culturales de los videojuegos. He descubierto que la Nintendo Wii tiene un sistema de control "móvil". "¿De qué está hecho un juego de ordenador?" es una de las preguntas clásicas que más se hacen.
j66

¿Cuál era la respuesta? ¿De plástico?
OTOKO

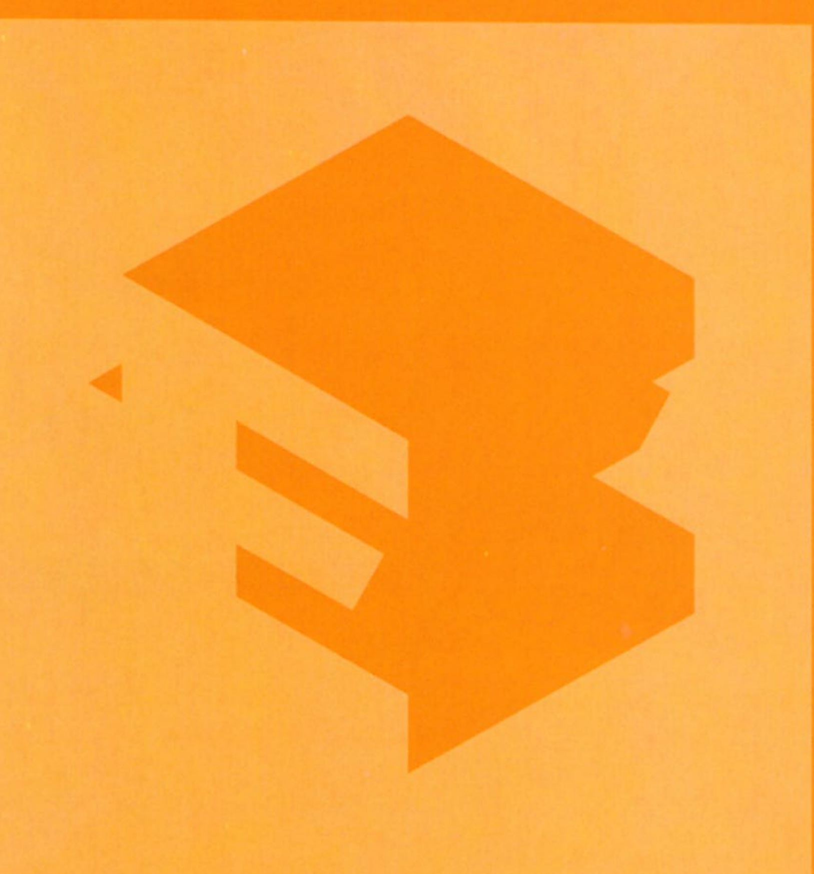
Sangre, sudor y lágrimas, al parecer. Rápidamente añadieron las explosiones y las pistolas. Debe de ser por eso por lo que sellan las cajas en un envoltorio plástico.
j66

Qué va, están hechos del mismo material con el que se fabrica el arco iris. Para comprobarlo basta con poner el disco bajo la luz... ¿Ves...?
eje

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



Próximo número

Edge 10
Resistance: Fall of Man, Excite Truck, Warhammer: Mark of Chaos, Viva Piñata, Trauma Center: Second Opinion y más...



LA CIUDAD ESTÁ VIVA - TÚ ESTÁS AL MANDO
IMPERIVM
CIVITAS
CONSTRUYE
GOBIERNA
DEFIENDE
CONTROL TOTAL CON EL NUEVO SISTEMA "ROTAE"
CLASIFICACIÓN EN INTERNET
COMPLETO MANUAL DE JUEGO
19'95€
FX